CONTO
Uma história de *Inferno Movido a Vapor*

DICAS DE MESTRE
Meio-dragões, meio orientais

FÚRIA DOS DRAGÕES
Um ensaio sobre a mitologia por trás da fera

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR
O lado *cyber* da Constelação do Sabre

QUADRINHOS
O maior duelo da história de Arton

BRASIL
DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 124

MESTRE DA MASMORRA
TRANSFORMANDO DRAGÕES EM VILÕES

CAVERNA DO SABER
RIQUEZA E PODER NOS TESOUROS DRACÔNICOS

RESENHAS
STARFINDER • *DIVINITY: ORIGINAL SIN 2*

CAÇANDO VAMPIROS

A saga do Clã Belmont contra o Conde Drácula

CONTO
Uma história de *Inferno Movido a Vapor*

DICAS DE MESTRE
Meio-dragões, meio orientais

ADAPTAÇÃO
Castlevania para *13ª Era* e *Old Dragon*

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR
O lado *cyber* da Constelação do Sabre

QUADRINHOS
O maior duelo da história de Arton

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 124

MESTRE DA MASMORRA
TRANSFORMANDO DRAGÕES EM VILÕES

CAVERNA DO SABER
RIQUEZA E PODER NOS TESOUROS DRACÔNICOS

RESENHAS
STARFINDER • *DIVINITY: ORIGINAL SIN 2*

EDIÇÃO ESPECIAL!

Em comemoração ao primeiro ano da revista, edição temática de dragões!

UM ANO

Deixa eu contar um segredo para vocês: quando uma pessoa tem uma ideia arriscada que parece legal, principalmente quando surge espontaneamente, ela não sabe se vai dar certo. Depois que tudo acontece, claro, o autor bate no peito e diz confiante que desde o início sabia de tudo. Mas normalmente é mentira. E normalmente dá um medo dos diabos.

Talvez soe estranho para cada um de vocês ler isso, mas trazer a *Dragão Brasil* de volta era um risco. Um risco bem grande. A gente tinha provas concretas de que o mundo nerd da década de 2010 tinha interesse no que nós, um bando de quase senhores, tínhamos a dizer sobre RPG em geral, mas e se fosse uma impressão errada? E se a repercussão daquela capa e daquela edição de *Stranger Things* fosse só um espasmo de nostalgia? E se a gente descobrisse que no fundo não tinhamos mais dicas para dar, coisas a ensinar? E se o financiamento coletivo fracassasse?

Não sei se essas dúvidas todas rondavam a cabeça dos meus amigos de conselho editorial, mas rondavam a minha. De repente eu era o Editor Executivo da revista em que tinha iniciado minha carreira, carregando nas mãos a responsabilidade de coordenar o esforço de trazê-la de volta, de corrigir um erro histórico, de transformar a derrocada passada em uma nota de rodapé imperceptível, ínfima, um acidente de percurso ocorrido quando mãos ineptas insistiram em tomar a direção.

Era assustador. Mas também era desafiador. E eu não estava sozinho.

Junto com cada um dos cada colaboradores, e cada um dos apoiadores — do primeiro conselheiro ao último guarda —, fizemos uma revista que respeita seu passado, mas está pronta para o futuro. Arriscamos outros tipos de matéria, demos espaço a mais sistemas, mais autores e, literalmente, inventamos um novo jeito de produzir uma publicação mensal. E tudo o que eu posso fazer é agradecer. A primeira meta foi cumprida. Estamos prontos para as próximas.

Este dragão ganhou mais um ano. Acho que todos sabem o que acontece com dragões que ficam mais velhos.

J.M. TREVISAN

ESTA EDIÇÃO É DEDICADA
À MEMÓRIA DE
DOUGLAS QUINTA REIS

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Textos: Alexandre "Lancaster" Soares, Álvaro "Jamil" Freitas, CF Veiga, Davide Di Benedetto, Eva Andrade, Felipe Della Corte, Flávia Gasi, Gabriel Gasperini, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Maria do Carmo Zanini, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Lobo Borges, Israel de Oliveira, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni

Quadrinho: Ricardo Mango

Fundo de tela: Claudio Pozas

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Uma perda para o RPG nacional.

6 Pergaminhos dos Leitores
Draco Paladino?

10 Resenhas
Starfinder e *Divinity: Original Sin 2*.

14 Dicas de Mestre
Os meio-dragões do Império de Jade.

22 A Fome dos Imortais
Informações sobre V5 e entrevista exclusiva com a nova equipe da White Wolf!

30 Gazeta do Reinado
Notícias sobre um surto de monstros em Arton.

32 Cyber Sabre
Que nome maroto!

38 Caverna do Saber
Tesouros de dragão não são brincadeira.

42 E Então Ela Se Foi...
Um conto no mundo de *Inverno Movido a Vapor*.

56 Mestre da Masmorra
Vilanize seu dragão!

60 Gabinete de Saladino
Uma história dos dragões na telona.

64 Castlevania
Adaptação para *13ª Era* e *Old Dragon*.

76 Especial: Fúria dos Dragões
Uma olhada sobre a origem mitológica dos bichinhos.

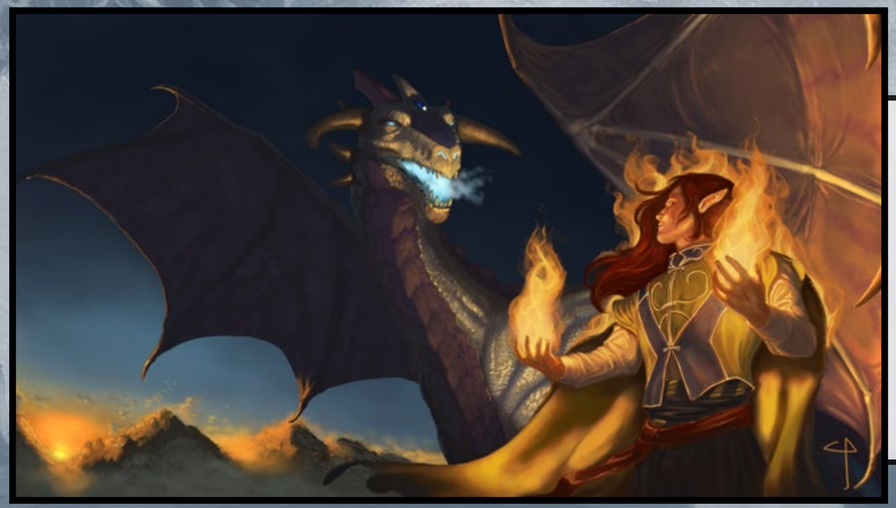
84 Chefe de Fase
Drogon! Quem mais?

88 Pequenas Aventuras
Melancolia e escolhas difíceis nesta aventura de fantasia medieval.

90 Tesouros Ancestrais
A Princesa Guerreira para *muitos* sistemas!

98 Quadrinhos
O dia em que a história do Panteão mudou para sempre.

*Nesta edição não tivemos a coluna Toolbox por motivos de **jogadas de ataque** contra Leonel Caldela.*



A CAPA

A capa deste mês é de **Claudio Pozas**, figurinha carimbada nos livros de *D&D* e de carreira sólida no exterior.

Comemorando o primeiro ano da volta da revista, a ilustração inverte os papeis da capa da edição 113, e mostra Sckhar visitando Beluhga nas Montanhas Uivantes (embora ela não pareça lá muito feliz)!

Douglas Quinta Reis durante a entrega do prêmio HQ Mix, em 2012

O SÁBIO E OS 7 GATINHOS

Já dizia um sábio alemão do começo do século XX que a substituição da experiência coletiva pela experiência individual era o fim da sabedoria. E o fim da sabedoria era a pá de cal no túmulo dos contadores de histórias.

Conheci pouquíssimos contadores de histórias nesta vida. Estou falando dessas pessoas de sorriso fácil e olhar acolhedor que nos recebem de braços abertos, nos convidam a sentar e, como quem não quer nada, nos tranquilizam e aconselham com narrativas cativantes de sua terrinha ou de suas aventuras por este mundo velho e sem porteiras. Uma dessas pessoas raras foi singrar outros mares no dia 13 de outubro de 2017, e é só por isso que estamos aqui, nesta página, trocando experiências.

Seu nome era Douglas. **Douglas Quinta Reis**.

Só não vou abrir este parágrafo com alguma estupidez do tipo "nos últimos dezenove anos, tive o enorme privilégio de escutar suas histórias..." porque Douglas me ensinou a fazer melhor que isso. Ouvir o que esse narrador tinha a compartilhar nunca foi privilégio de ninguém, porque ele dividia sua sabedoria com quem estivesse por perto e precisasse dela, soubéssemos disso ou não. Além de sábio, ele era generoso.

Mas eu não sou o Douglas. Não tenho um tiquinho sequer da experiência e do talento dele para entretecer conselhos em anedotas, historietas e outras narrativas. E não tenho a menor pretensão de surrupiar as palavras desse homem para tentar fazer o que ele fazia com maestria. As palavras são minhas, as lembranças também, e umas e outras já estão se perdendo no tempo...

Só sei dizer que, quando encontro gente abatida pela incerteza diante das opções "fazer o que se gosta" ou "ganhar dinheiro", eu me pego recontando a história de como Douglas e uns amigos apaixonados por HQ, ficção científica e fantasia decidiram arriscar tudo, largar o emprego na Unisys e fundar a própria importadora para trazer lá de fora toda essa cultura pop e "escapista" que o mercado brasileiro ignorava e a academia desprezava. Foi mais ou menos assim que, em 1987, surgiu o que hoje conhecemos como Devir Livraria.

De simples importadora, a Devir não demoraria a se tornar editora e passar a publicar não só traduções, como também obras nacionais. Mas essa é uma outra história que terá de ser contada por gente como **Angeli**, **Laerte**, **Fernando Gonzalez**, **Lourenço Mutarelli**, **Rogério Vilela**, **Roberto de Sousa Causo**, **Leandro Luigi del Manto** e uma pá de outros nomes importantes.

E, naqueles momentos em que apostar na novidade que aquece seu coração parece ser uma coisa temerária, lembro-me do Douglas sentado à minha frente, do outro lado da mesa, com sua voz mansa e gestos entusiásticos, contando-me como ele e os sócios descobriram que RPG existia por causa de uma página numa HQ estrangeira — ou talvez fosse um catálogo — que anunciava *GURPS Wild Cards*, RPG inspirado no mundo compartilhado de **George R. R. Martins** e amigos, lançado lá fora pela Steve Jackson Games em 1989. Douglas foi atrás de informações e, como uma coisa leva à outra, a Devir acabou fechando contrato com a SJG para publicar no Brasil, em 1991, o *GURPS Módulo Básico* — esse mesmo, o do cabeção rosa.

Douglas cuidou de boa parte da tradução e, se hoje conhecemos e ainda usamos termos como "choque de retorno", "abascanto" e "venefício", é por causa dele.

Desde esse primeiro lançamento, Douglas foi direta ou indiretamente responsável pela publicação de tantos títulos e linhas de RPG diferentes no Brasil que, se eu começasse a enumerá-las, ocuparia mais de uma página. Muita gente fala que a década de 1990 viu um boom de editoras e publicações de RPG por aqui, mas poucos parecem se lembrar de que essa bolha explodiu e, quando as "grandes", como a Ediouro e a Abril, abandonaram suas linhas porque esse negócio de RPG não dava dinheiro suficiente, foi a Devir que comprou a encrenca e, na medida do possível, manteve títulos como *Shadowrun* e *AD&D* nas prateleiras.

A resposta-padrão do Douglas a qualquer proposta para publicar um RPG bacanudo era: "Vamos fazer". Desconfio que ele não sabia dizer "não". Era o Douglas quem costumava ir à GenCon nos EUA, para conversar com gente da Wizards of the Coast e da White Wolf, até mesmo da Alderac, numa época em que ninguém mais, aqui no Brasil, tinha condições ou interesse de pagar de 10 mil a 25 mil doletas numa licença que geraria publicações caras, para depois aguardar de dois a cinco anos no estoque até encontrar comprador. Só o Douglas fazia essas coisas, não só por acreditar na cauda longa do nicho de mercado da Devir. Como bom contador de histórias, ele sabia reconhecer o valor narrativo de um RPG. Estão aí *Castelo Falkenstein* e *Terra de Og*, que não me deixam mentir.

Foi escutando às histórias do Douglas que eu também aprendi a importância de fazer as coisas com o coração e dar o exemplo para que as pessoas se sentissem motivadas a participar por gosto, e não por obrigação ou necessidade. Ele contava que, em 1998, quando o Encontro Internacional de RPG — a festa que ele havia ajudado a idealizar, organizar e realizar anos antes — já estava em sua sexta edição, o convidado **Mike Pondsmith**, autor de *Castelo Falkenstein* e *Cyberpunk 2020*, confidenciara que a Devir lhe parecia mais uma ONG do que uma empresa. Por quê? Porque o EIRPG tinha sido gratuito até o ano anterior, porque o valor do ingresso em 1998 ainda era simbólico, porque nenhuma atividade dentro do evento era cobrada, e porque o EIRPG simplesmente se pagava, e olhe lá, sem gerar lucro direto. Para o Douglas, era uma festa, e ele era o anfitrião. O motivo de estarmos todos ali não era consumir desenfreadamente: era celebrar o hobby, a atividade que nos unia, e a vida.

E hoje estou aqui, tentando celebrar a vida de Douglas Quinta Reis. Não há muitas palavras que consigam transmitir a experiência de ter convivido com esse contador de histórias sábio e generoso. A não ser, talvez, as palavras de uma última história. Quando perguntavam ao Douglas como era jogar RPG, ele dizia: "Era uma vez sete gatinhos dentro de uma caixa de papelão. Você é um deles e quer sair para brincar. O que você faz?"

Um convite para sair da zona de conforto e desbravar o mundo, o elemento fundamental de toda aventura. O sábio tinha razão: RPG é isso.

Agora me deem licença, por favor, pois preciso sair à procura de novos gatinhos.

MARIA DO CARMO ZANINI

tradutora freelancer, ex-produtora editorial da linha Mundo das Trevas na Devir Livraria e fã número 1 do Peregrino Cinzento

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações anti-dracônicas, honrados apoiadores da nova DRAGÃO BRASIL. Vocês já sabem, esta é uma edição especial, uma ocasião especial. O retorno triunfal da DB comemora seu primeiro ano, com uma edição especial sobre dragões. Portanto, quem melhor que eu, Draco Paladino, para responder os Pergaminhos?

Como? NUNCA ouviram falar de mim?! Ora, certamente que se lembram! Eu respondia suas cartas na *DragonSlayer*, a sucessora espiritual da DRAGÃO! Por acaso me confundiam com o Paladino? Minha armadura é muito mais legal que a dele!

Eu, Draco Paladino, prometo responder às suas mensagens e manter os Pergaminhos livres de dragões. Até os pequenos. Especialmente os pequenos.

Caçador de Dragões

Saudações, Paladino, Paladina e quem mais possa estar encarregado da sagrada missão de responder os Pergaminhos dos Leitores! Venho parabenizar o novo formato da revista, é ótimo poder acompanhar as novidades do mundo do RPG e não ficar mais preso apenas às antigas DB (que continuo caçando nos sebos da minha cidade). Um agradecimento especial ao Leonel Caldela com sua sessão toolbox, o foco para escritores principiantes é excelente, realmente tem me ajudado a largar a procrastinação e colocar minhas ideias no papel. Vamos a algumas perguntas:

***1)** É possível utilizar regras de domínio para gangues urbanas que controlam um bairro ou uma região da cidade?*

***2)** Um mashin poderia transferir seu núcleo elemental para outro corpo com características diferentes?*

***3)** Eu creio que estar um tanto desatualizado: quando os acontecimentos narrados em **Holy Avenger** aconteceram? O que aconteceu com o rei Thormy, a princesa Rhana e Arkam Braço Metálico?*

***4)** Qual vai ser o provável valor de Império de Jade? Já existe uma data para seu lançamento?*

Desde já agradeço! Vida longa e próspera à Dragão Brasil!

Galainor, monge contador de histórias

Ahá! Um nobre colega de ofício! Caçando dragões nos sebos da cidade! Excelente! Não sei bem que tipo de covil é um "sebo", mas faço votos que sua caçada seja bem-sucedida!

1) Regras para domínios foram vistas recentemente na DRAGÃO BRASIL 118. Ideia interessante, e certamente possível.

2) Não, porque os construtos vivos de Tamu-ra não têm nenhum "núcleo elemental" que pudesse ser transplantado — nenhum trecho de sua descrição sugere isso. Os mashin têm, sim, uma *rede neuro-elemental* integrada a seu corpo. Uma vez instalada, não pode ser removida. Pelo menos, ainda não.

3) Os eventos de ***Holy Avenger*** ocorreram no ano 1400, sendo que a época atual é 1410. O atual livro básico ***Tormenta RPG*** inclui uma linha de tempo com os eventos mais marcantes na história de Arton. Mas, para conhecer o destino de Arkam Braço Metálico, sugiro acompanhar as aventuras da ***Guilda do Macaco*** — a campanha online oficial com os autores de Tormenta.

4) Difícil estimar o futuro valor de ***Império de Jade***, mas provavelmente será algo próximo do módulo básico ***Tormenta RPG*** atual. Quanto a seu lançamento, infelizmente foi adiado e está agora previsto para o primeiro semestre de 2018.

Mudanças de Cenário

Amigos, gostaria de primeiramente parabenizar à equipe Tormenta/Jambô pela volta da DRAGÃO BRASIL, com a mesma qualidade de sempre e muito mais interação com os leitores. Mestro RPG há mais de vinte anos, sou um grande fã do cenário, desde que nem era um cenário! Mas vamos às perguntas:

***1)** Está nos planos dos Trios Tormenta algum material, crônica ou evento que mudará o "status quo" em Arton? Sempre me pareceu que a desistência de Khalmyr e a liderança de Tauron no Panteão é algo transitório, talvez parte de algo maior.*

***2)** **Tormenta** é um dos cenários mais ricos que conhecemos. O que acham de uma série no YouTube, como **Monster Chef**, mas explorando e detalhando Arton? Assisti um vídeo sobre a pronúncia de nomes próprios, seria muito legal ver vocês falando sobre personalidades (dragões reis, arquimagos...), heróis (até os menos populares, como o Goblin Herói ou Taskan Skylander), reinos, raças e culturas. Quem sabe com a participação de leitores convidados?*

***3)** Teremos mais romances de Leonel Caldela para o cenário? Sim ou claro?*

***4)** Além de Aharadack, que outros deuses menores estariam mais cotados a um posto no Panteão? A escolha é feita simplesmente com base em poder e número de seguidores, ou a divindade precisa ser admitida pelo Panteão?*

***5)** Um deus menor ou maior tem sua força medida pelo número de seguidores, ou pela força e relevância de seu domínio? Ainda é válida a regra de que um deus precisa ter um mínimo de mil devotos? Não me parece que o Deus das Máscaras, a Deusa dos Avós ou a Espada-Deus tenham mil pessoas ou mais orando por eles.*

Flávio Valladão Ferreira, Rio de Janeiro – RJ

***1)** Ainda é cedo para dizer se você está correto em sua intuição, Flávio. Mas pode estar certo, planos para grandes mudanças em Arton já estão em andamento.*

***2)** Sua ideia para o **canal da Jambô** é excelente e será levada em consideração!*

***3)** Podemos garantir, apenas, que o mundo de Arton deve receber mais romances no futuro próximo, como **A Joia da Alma**.*

***4)** A ascensão de um deus maior ao Panteão é sempre um evento único, cósmico. Não há regras exatas sobre como ou quando acontece. Pode ter relação com o poder da divindade. Pode depender da aceitação dos demais. Ou não, como diria Nimb.*

***5)** Mas que pergunta! Por acaso sabe quantas máscaras, avós e espadas existem em Arton?! Aham, dizem existir outras condições para alcançar a divindade menor em Arton, mas que por enquanto permanecem um mistério. Digamos apenas que, para um personagem jogador, precisa mil devotos sim!*

Golpe Duplo

Prezados, eis minhas dúvidas:

***1)** O talento Na Mosca (manual básico **TRPG**) funciona em conjunto com O Caminho do Atirador, da classe variante Arqueiro (**Manual do Malandro**)?*

2) *Ao usar o golpe marcial Golpe Duplo (**Manual do Combate**) com duas armas diferentes, com diferentes multiplicadores de crítico e chance de crítico, como seria calculado o crítico do ataque? Ficam os melhores bônus? Exemplo: um personagem atacando com Golpe Duplo utilizando um florete e uma picareta, teria crítico com 18-20/x4 no ataque?*

3) *Voltando ao Golpe Duplo, quando utilizo habilidades que alteram o acerto e o dano, devo considerar que as alterações afetam ambas as armas ao mesmo tempo? Exemplo: Um personagem atacando com Golpe Duplo, utilizando o talento Ataque Poderoso Aprimorado, receberia um redutor de –8 no acerto (–4 por cada arma) e um bônus de +16 no dano (+8 por cada arma), além de +4 no acerto (por Golpe Duplo), totalizando um redutor de –4 no acerto e um bônus de +16 de dano?*

Ismael Alcântara da Silva

1) Infelizmente, não. O Caminho do Atirador inclui muitas habilidades, e o contraponto é que elas não acumulam com talentos.

2) Use as estatísticas da arma da mão primária. Porém, sua ideia de crítico 18-20/x4 seria muito útil contra dragões...

3) Não, o golpe duplo conta como um ataque apenas! Mas bônus de +16 no dano também seria muito útil contra dragões!

Já mencionei que detesto dragões?

Duelista

Primeiramente queria dar parabéns à Jambôo por fazer esse trabalho incrível. Sou assinante conselheiro e queria dizer que estou tentando (haha) acompanhar a Guilda. Vocês são foda!

Bem, sou muito fã de swashbucklers, capa e espada, luta galante e etc. Vocês não tem noção da felicidade de jogar com uma classe assim! =)

Então vamos, amigos, puxem suas cadeiras, peguem seus vinhos e vamos conversar!

1) *A habilidade espadachim diz que ela não "comba" com nenhuma outra habilidade de classe. Quer dizer que a autoconfiança do espadachim não soma com a CA (aparar duplo, bloqueio duplo) das habilidades do espadachim?*

2) *A habilidade espadachim diz também que não "comba" com talentos. Mas e Ao Sabor do Destino? O personagem ainda receberia +1 de dano e CA?*

3) *Se o duelista escolhe ser multiclasse, perde todas as habilidades de espadachim? Ou apenas a lâmina dupla de nível 1?*

Que o Grande Oceano abençoe vocês! E traga mais vinho ou rum, senhor taverneiro! Aquele que for mais barato e mais delicioso!

Davi (Rasus), Moreau, capitão do Presa Negra

Saudações, duelista Davi. Que seu caminho seja livre de dragões, esses bichos detestáveis! Agora vamos ao duelista, esta classe swashbuckler variante do ***Manual do Malandro***:

1) A dura verdade e cruel é que, realmente, as habilidades de espadachim não se acumulam com mais nada, exceto habilidades básicas, bônus base de ataque e itens mágicos.

2) Negativo. Espadachim não acumula com nenhum talento. Nenhum mesmo.

3) Nesse caso o duelista perderia apenas a lâmina dupla, conservando as demais habilidades de espadachim.

Domínio da Morte

Fala gurizada, é bom ver vocês de volta — muito embora minha própria volta ao RPG seja ainda mais recente que a volta da DB, mas enfim! Indo direto ao ponto, queria sanar uma dúvida: o talento Domínio da Morte diz que o personagem deve rolar 1d6 por nível e, se isso igualar ou exceder os PV do alvo, a vítima morre. Mas, para esse "1d6 por nível", considera-se somente os níveis de clérigo (ou druida, ou outra classe de servo dos deuses) ou níveis de personagem? Abraço e até a próxima.

Maury S.L. Abreu

Também é bom estar de volta, Maury! A menos que faça algo para trair sua devoção, um personagem ainda é considerado devoto de sua divindade mesmo quando adquire níveis em outra classe que não clérigo, druida ou paladino. O mesmo vale para o talento Devoto; ele permite pertencer a qualquer classe e ter talentos de Poder Concedido — então não faria sentido o Domínio da Morte usar apenas níveis de classes divinas.

Portanto, para o propósito de rolar 1d6 por nível de Domínio da Morte, considere seu nível total. E não esqueça que esse ataque funciona muito bem em dragões! Ah, bichos escamosos e nojentos!

Talvez eu devesse começar uma campanha para mudar o nome agourento desta revista!

LENDAS LENDÁRIAS

Mudo e Mentiroso

Estávamos jogando AD&D. Cenário: Dragonlance. Tínhamos um plano para invadir o acampamento do vilão Verminaard. Meu personagem, um kender, se passaria por um prisioneiro — enquanto um clérigo e uma monja, após nocautear e roubar as vestes de dois guardas, se passariam por estes. Como não havia guardas mulheres, foi repetido mil vezes para a monja que ficasse com elmo e calada.

— E você, não fala nada? — suspeitou um oficial.

— Ele é mudo, senhor — disse o clérigo.

— É que estou rouca — disse a monja, ao mesmo tempo.

— Que palhaçada é essa?! — o oficial, enlouquecido.

— Senhor! — o clérigo tentava consertar. — Ele mentiu pra mim!

O kender apenas aplicou um tapa na testa: "danou..."

Francisco Santos

Pé Preto, o Samurai

Em uma aventura de baixo nível, o orgulhoso samurai acabou perdendo o pé durante o combate final. Sem recursos ou cura mágica, o grupo fez um acordo com os gnomos que haviam acabado de resgatar de um laboratório dos Médicos Monstros. Eles implantariam um novo pé. Infelizmente, o único substituto disponível pertencia a uma elfa negra. A partir de então, o samurai sempre manteria o pé escondido, tentando manter o que sobrou de sua honra.

Isto é, até outro membro do grupo pagar vários bardos para espalhar pelo Reinado "As Crônicas do Lendário Samurai do Pé Preto".

Elrohiir, Abençoado de Hyninn (e quem pagou os bardos)

• • • • • • • • • • •

Clássica missão de infiltração na fortaleza através dos canais de esgoto. Em meio à imundície descrita em absolutos e nojentos detalhes, fazíamos o possível para não nos sujar. Até que o aggelus, sempre impecável, atraente e vaidoso, inventou de voar para poder atacar um inimigo. Rolou um belo 1 e caiu de cara e boca aberta no esgoto. Dizem que, até hoje, suas asas conservam um tom bege...

Amanda Mattos Della Lucia

• • • • • • • • • • •

Crônica de Vampiro: Idade das Trevas.

Jogador: "Quero ter Etiqueta 6."

Narrador: "E qual vai ser seu nome?"

Jogador: "Costumes. Bons Costumes."

Odmir Fortes

RESENHAS

STARFINDER

O futuro de *Pathfinder* inclui goblins do espaço!

Viagens interestelares, raças alienígenas, planetas exóticos, androides conscientes, megacorporações gananciosas, monstros assustadores, goblins espaciais: os perigos e desafios de *Starfinder* são vastos como o próprio universo.

Anunciado em 2017, o novo RPG da Paizo, editora que alcançou o estrelato com *Pathfinder*, foi um sucesso absoluto de vendas logo no lançamento durante a *GenCon*, convenção de RPG mais tradicional do mundo. Os exemplares — segundo a própria editora, a maior quantidade já levada para o evento — esgotaram antes do final do primeiro dia.

Claro, o peso do selo ajuda na primeira impressão, mas *Starfinder* tem muito mais a oferecer do que um simples "*Pathfinder* Espacial". Os fãs dificilmente aceitariam se fosse de outro modo.

Apostando em um misto de ficção científica e ópera espacial, o sistema apresenta regras aprofundadas sobre naves espaciais, supercomputadores e implantes cibernéticos ao mesmo tempo que permite aos jogadores viverem aventuras épicas, explorando novos mundos munidos de armamentos e poderes mágicos.

RUMO AO FUTURO

Starfinder se situa um milênio no futuro em relação à linha temporal "atual" de *Pathfinder*, num local denominado Golarion System, sistema solar que apresenta atualmente dez planetas, um cinturão de asteroides e duas estações espaciais de proporção colossal.

Ironicamente, o nome do sistema se dá por conta do nome do planeta em que se passavam as aventuras de *Pathfinder*. Se passavam, porque ele não está mais lá!

Cerca de trezentos anos atrás, o mundo de Golarion desapareceu completamente, levando consigo a memória de praticamente todos os seres pensantes do multiverso em que estava inserido, até mesmo os registros físicos. Criaturas vivas na época simplesmente não se lembram de nada que aconteceu antes do evento cósmico, apesar de reterem memórias sobre si mesmos e seus entes queridos.

Esse fenômeno, conhecido como *The Gap* ("A Lacuna", em uma tradução livre), colapsou a maioria das sociedades, servindo como um verdadeiro recomeço para o universo. Mesmo criaturas poderosas e deuses antigos não se lembram sobre o mundo passado, ou apenas se recusam a dividir essa informação.

O planeta Golarion deixou para trás uma estação espacial gigantesca chamada Absalom, que abriga uma pedra mágica em seu núcleo chamada Starstone. Essa pedra emite um forte sinal para o universo, agindo como um farol para as raças capazes de viajar pelo Drift (uma tecnologia similar à velocidade de dobra, clássico da ficção científica) e serve como ponto central do sistema e do cenário.

AO INFINITO E ALÉM

Desde os místicos Lashunta até os Vesks imperialistas, a pluralidade de raças e culturas é um dos pontos altos do cenário, que também traz todas as raças clássicas de Golarion. Os planetas têm ecologias e ambientes distintos e muito criativos: cidades-bolha que circulam o Sol, um planeta-máquina habitado somente por robôs conscientes, um mundo morto que abraçou a necromancia para sobreviver, um planeta sem rotação que se divide entre deserto escaldante e geleiras eternas, e até um planetoide que os cientistas juram se tratar de uma espécie de ovo gigante que um dia eclodirá em uma criatura magnífica.

Naves espaciais, implantes cibernéticas, inteligências artificiais e armas de raio laser dividem espaço com poderes psíquicos, magias arcanas e paladinos do sol, tornando Starfinder um cenário amigável para todo tipo de aventura futurista, com regras aprofundadas o suficiente para criar campanhas totalmente voltadas à ficção científica, mas com muito espaço para a narrativa fantástica das óperas espaciais oitentistas. Diversas corporações de comércio, cultos religiosos, facções criminosas, governos planetários e ligas heroicas costuram muito bem a trama central do cenário, facilitando bastante a vida do mestre ao oferecer diversos recortes para aventuras.

Criar um personagem em *Starfinder* é muito divertido, graças ao sistema de Temas disponível para cada uma das classes, possibilitando que os personagens fujam de estereótipos rasos como "guerreiro de espada e escudo" logo no primeiro nível.

QUE BOTÃO É ESSE?

Apesar de ser divertido conseguir respostas para tantas perguntas sobre a vida, o universo e tudo mais, o excesso de regras é uma das maiores e mais corpulentas barreiras que o jogador vai encontrar em *Starfinder*.

O jogo apresenta regras complexas para pilotagem e manutenção de naves espaciais, com diferentes especialidades para cada personagem (piloto, mecânico, artilharia, etc.), regras para movimentação no vácuo, tipos diferentes de armaduras e danos de armas, e um manual extremamente detalhado sobre computadores e como hackeá-los. Sem falar em várias regras de gravidade, passagem do tempo e ecologia de cada um dos planetas baseados na sua distância em relação ao Sol. Claro que esse nível de detalhe enriquece o cenário e o sistema, mas na prática usar cada uma das regras situacionais pode deixar a sessão um tanto truncada. A parte boa é que as regras não são mandatórias: você pode criar uma aventura inteira sem um único combate entre naves ou sem precisar trocar de planeta.

COMPILANDO DADOS

Analisando apenas o guia básico, *Starfinder* mantém a qualidade gráfica digna da Paizo: capa dura, artes fantásticas e mais de 500 páginas coloridas em papel especial.

A editora já anunciou *Alien Archive*, uma espécie de guia de raças e monstros do cenário, o que nos leva a crer que o sistema receberá um tratamento muito similar ao seu irmão mais velho, com diversas expansões e manuais.

O que nos espera no fim do universo?

FELIPE DELLA CORTE

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Não dê carne humana para o cachorro

Durante um tempo da minha juventude, RPG eletrônico era sinônimo de RPG japonês. Sinônimo de bonequinhos cabeçudos, heróis de cabelo espetado e espadas gigantes. Até surgir *Baldur's Gate*.

O game, que fazia parte da franquia *AD&D*, solidificou o gênero hoje conhecido como CRPG (Classic RPG), com seus diálogos ramificados e visão isométrica. Seu legado se estenderia por anos, transformando-se, modernizando-se e dando frutos como *Dragon Age* e *Mass Effect*... mas sua forma original viria a se perder com o tempo.

Divinity: Original Sin II (que não é uma continuação direta do jogo anterior— a história se passa muitos anos depois), lançado para PC pela Larian Studios, faz parte da segunda geração de um ressurgimento do gênero ocorrido nos últimos anos, alavancado sobretudo por campanhas de financiamento coletivo muito bem-sucedidas.

Se no primeiro jogo da nova série (a franquia tem jogos anteriores e menos conhecidos) a preocupação era o resgate da tradição, a sequência se propõe a levar o gênero além. E executa muito bem a tarefa.

Para começar, você pode escolher jogar com um personagem pronto, já com história e objetivos pessoais (como Beast, o anão pirata ou Red Prince, um monarca reptiliano querendo recuperar seu trono) ou criar o seu próprio — nesse caso, os personagens prontos se tornam NPCs recrutáveis durante a campanha.

Se a sua ideia for criar um personagem só seu, algumas surpresas o aguardam. Uma das melhores é a opção de criar um personagem morto-vivo, independente da raça. Yep. Você pode jogar com um anão guerreiro esqueleto, por exemplo. E a mudança não é só cosmética: circule pelas cidades sem cobrir o rosto, e as pessoas se assustarão; cura só é possível com o uso de veneno ou magias tóxicas — poções feitas para curar causam dano, e assim por diante.

Na história, você começa preso em um navio, rumo a uma ilha onde usuários de magia são encarcerados. Monstros vêm surgindo toda vez que alguém usa energias arcanas, e os Magisters, vilões da história, decidiram resolver o assunto deste modo. Obviamente, isso é só o começo e o que chama mais a atenção é a quantidade enorme de NPCs e conversas interessantes já nesta primeira área.

As quests são o ponto alto, e suas escolhas são quase torturantes, no melhor dos sentidos. Em uma delas, provoquei a ira de um cachorro ao oferecer carne humana (em *D:OSII* você pode escolher uma skill que lhe permite falar com animais) e a partir daí o animal só quis me atacar. Corri boa parte do mapa para não matá-lo, e mais: sabia que se eu tivesse feito diferente, ele me daria uma missão, agora perdida para sempre. E isso é uma constante. Você nunca tem certeza das consequências futuras de seus atos.

Somando isso aos gráficos sob medida, ótimas atuações e trilha climática sem ser intrusiva, *D:OSII* é obrigatório para todos os fãs de RPG.

J.M. TREVISAN

DICAS DE MESTRE

RYUUJIN 竜人

O meio-dragão do Império de Jade, e as ideias que o criaram!

Em sua edição 115, a *Dragão Brasil* trouxe a raça mashin — os construtos vivos de Tamu-ra. Isso aconteceu antes que *Império de Jade* fosse anunciado.

Hoje vocês sabem que Império será um livro básico independente, com suas próprias oito raças. Além de humanos e mashin, também teremos os meio-youkai hanyô, os animais transmorfos henge, os homens-monstro kaijin, os homens-rato nezumi, e os homens-macaco vanara. Mas, para esta edição especial dracônica, escolhemos trazer os bastidores a raça que melhor representa o deus-dragão tamuraniano Lin-Wu.

Conceito. Quando uma família tamuraniana é bem-sucedida em aprazer Lin-Wu, o Deus Dragão não fica indiferente. Em algum momento de sua história, essa linhagem será agraciada com a maior bênção imaginável: o nascimento de um ryuujin. Esses seres especiais trazem consigo uma porção sagrada do próprio Lin-Wu. Eles são os meio-dragões de Tamu-ra.

Diferente do que acontece no Reinado de Arton, o meio-dragão de Tamu-ra não resulta do acasalamento entre dragões e humanos. Ryuujin nascem de mães humanas por pura intervenção divina — evento que traz grande sorte e felicidade à sua família.

Por ter nascido de partes que nem sempre combinavam, **Tormenta** já foi muitas vezes rotulado como um "mundo colcha de retalhos". Essa extrema diversidade de temas acabou se tornando um de seus pontos fortes. Mesmo assim, ao acrescentar novos elementos a Arton, hoje procuramos fazer com que sejam mais harmoniosos.

Talvez o traço mais marcante no Império de Jade seja Lin-Wu, visto como um dragão oriental. Dragões são um símbolo poderoso em sua cultura, são a representação máxima de força, riqueza, prosperidade e honra. Então seria adequado existir uma raça ligada a esse aspecto.

Meio-dragões não podem ser descritos exatamente como novidade — já existiam em *Tormenta* e, antes disso, em *Dungeons & Dragons*. Seres com sangue dracônico, capazes de invocar os poderes dos répteis alados, tais como garras, escamas, magias e até o sopro de fogo.

Mas o dragão de Tamu-ra não é igual ao dragão do Reinado. Aqui, por sua ligação com o deus mais importante, os dragões são criaturas sagradas, espirituais — pertencem ao tipo Espírito. Por isso, o meio-dragão tamuraniano tem uma natureza totalmente diferente. São seres celestiais, benignos, algo parecidos com os aggelus do **Manual das Raças**. São uma bênção oferecida ao mundo pelo próprio Lin-Wu.

O nome ryuujin é formado pelos caracteres 竜 (*ryuu*, "dragão") e 人 (*jin*, "pessoa").

Personalidade. Trazendo no próprio sangue a nobreza e dignidade de Lin-Wu, ryuujin são a personificação de tudo que é positivo na cultura tamuraniana. São altivos, elegantes, exalando superioridade — mas, ao mesmo tempo, donos de grande humildade, delicadeza e cortesia. Mesmo ocupando altas posições na sociedade, mesmo portando os títulos mais impressionantes, estão sempre dispostos a servir e ajudar. Demandam o devido respeito dos camponeses, como cabe a todo membro da nobreza imperial, mas são capazes de sacrificar a própria vida para protegê-los. Dizem que todo ryuujin já nasce samurai, sem precisar de educação ou treino.

Se algo negativo pode ser dito sobre eles, é sua fleuma. Ryuujin falam e movem-se lentamente, com uma calma e confiança nem sempre adequadas à situação. De fato, um ryuujin pode falhar em esquivar-se de um ataque apenas por ser algo deselegante!

Seya e Ryoga. Naruto e Sasuke. Ryu e Ken. Natsu e Gray. Shurato e Gai. JJ e Champ. Você já conhece a fórmula. Um protagonista brigão, impulsivo, indisciplinado e/ou desleixado — em contraste com um colega ou rival muito mais atraente, elegante, frio, inteligente e/ou popular. Os ryuujin pertencem ao segundo caso.

Ryuujin são um pouco como os elfos; nobres, altivos, dignos, elevados. Em *O Senhor dos Anéis*, elfos são superiores em quase todos os aspectos, são a idealização do "humano perfeito". De fato, nas primeiras versões de D&D, elfos eram *tão* melhores que tinham sua própria progressão de XP, mais lenta, para compensar. Só mais tarde os RPGs buscariam equilibrar os elfos com as demais raças.

Em *Império de Jade*, ser honrado e digno tem efeitos mecânicos reais. Ryuujin são o tipo de personagem que pode irritar outros com sua evidente superioridade. Ele será sempre galante e digno, mesmo que signifique sofrer dano (sim, isso está em seus traços raciais de jogo!).

Descrição Física. Quem espera que um meio-dragão de Tamu-ra seja alguma criatura reptiliana e escamosa, acaba desapontado. Ryuujin parecem-se com humanos muito belos, definem o

DICAS DE MESTRE

perfeito padrão de beleza no Império. São altos, magros e esbeltos, mas de musculatura potente — de fato, são mais fortes do que parecem. Têm cabelos longos e em cores exóticas (às vezes mais de uma), brilhantes como as escamas de Lin-Wu. Os olhos, também coloridos, trazem a íris em fenda vertical. No entanto, quando manifesta seus poderes ou realiza grande esforço, um ryuujin revela parcialmente sua natureza draconiana. Seus olhos e cabelos brilham, suas unhas se alongam como garras, suas feições se tornam serpentinas — mas ainda harmoniosas.

Quase todo ryuujin pertence à aristocracia, vestindo-se e portando-se de acordo. Trajam apenas o que existe de mais fino e requintado. Podem parecer vaidosos, mas poucos realmente o são: como representantes vivos da perfeição e harmonia de Lin-Wu, acham importantíssimo manter uma aparência impressionante. Para eles, falhar em ser belo é falhar em ser digno de sua herança divina.

Bishounen é um termo conhecido por fãs de anime. Significa "rapaz de beleza feminina". São homens de traços afeminados, delicados, andróginos — com certeza você pode lembrar de muitos personagens assim. Essa é a aparência padrão do ryuujin; eles pertencem ao arquétipo de anime conhecido como "não me odeie só porque sou lindo!"

Existem, claro, ryuujin de ambos os sexos. Mas embora também exista o termo *bishoujo* ("garota linda"), este não é um equivalente feminino exato para *bishounen*; garotas *bishoujo* são mais jovens e sensuais, comuns em animes de gênero harém (muitas garotas atraídas por um único protagonista masculino, como em *Love Hina* e *Tu Love-Ru*) ou *date games* (simulares de encontros). Uma ryuujin feminina, embora atraente, não é particularmente sexy. Assim como sua versão masculina, ela é altiva, digna, orgulhosa e galante. Pense mais em Galadriel e menos em Niele!

Relações. A simples existência de um ryuujin é considerada um milagre, um presente do Deus Dragão. Mesmo quando um deles nasce entre camponeses, sua família logo ascende à nobreza. Praticamente não existe, no Império, um meio-dragão que não esteja em posição social muito elevada. Todos os amam, todos os respeitam.

Por sua vez, o meio-dragão faz seu melhor para merecer tanta admiração — eles podem ser majestosos, podem emanar superioridade, mas também são humildes. Um ryuujin vai tratar todo e qualquer ser inteligente com gentileza e cortesia. Do mais horrendo kaijin ao mais violento nezumi, todos têm seu respeito.

Um personagem que *todos* amam pode ser chato — e este é um dos papéis do ryuujin! Como personagem jogador, terá mais facilidade em lidar com NPCs, mas vai ter que aturar as provocações dos colegas. Como NPC, será um membro digno e respeitado da sociedade, que os jogadores terão dificuldade em desafiar (mas vão querer tentar!).

Interpretar um ryuujin não deve ser problema para aqueles que jogam com paladinos. Você deve tratar todos com respeito, cortesia e paciência, sem perder a pose digna. Você deve ser gentil, mas também correto. E você jamais deve perder a linha, mesmo quando aporrinhado pelo mais chato dos halflings!

Honra. Ainda que ryuujin tragam do berço uma forte tendência para o bem e ordem, alguns deles podem se desviar desse caminho. Tornam-se arrogantes, intolerantes. Acreditam ser os mais próximos do Deus Dragão, acreditam ser perfeitos. Exigem servidão e obediência. Quando mal orientados no caminho da honra, podem se tornar os piores tiranos.

Em *Império*, o atributo Honra substitui a tendência de *Tormenta* — você já viu um pouco sobre Honra na *Dragão Brasil 116*. Por sua origem ligada a Lin-Wu, ryuujin são seres muito honrados (modificador de Honra +2). São próprios para classes com poderes ligados à Honra, como o samurai e o shugenja.

Terras dos Ryuujin. Meio-dragões são milagres, e milagres são raros. Ryuujin não formam comunidades próprias. Vivem entre os humanos, integrando sua alta sociedade, como senhores feudais, magistrados, sacerdotes ou — mais frequentemente — samurais.

Existem rumores sobre ryuujin desconhecidos pelo Império, vivendo em pequenas aldeias. Alguns ainda não sabem de sua verdadeira natureza. Outros apenas escolhem uma vida comum, entre camponeses, para melhor conhecê-los e protegê-los.

A sociedade tamuraniana é classificada em três castas — nobres, cidadãos e párias. Até certo ponto, suas escolhas de raça e classe dizem a qual casta você pertence. Personagens ryuujin (e também mashin) já começam como membros da nobreza, não importando (muito) sua classe. No entanto, como sugere o segundo parágrafo, o jogador ainda pode escolher um meio-dragão que não seja aristocrata se quiser.

Religião. Manifestação viva da bondade de Lin-Wu, quase todos os ryuujin que não sejam samurais acabam voltando-se para a devoção religiosa. Será quase impossível encontrar algum deles que, por qualquer motivo, dê as costas ao Deus Dragão e adote outra divindade.

Diferente de *Tormenta*, religião não é um aspecto tão importante em Tamu-ra — aqui é esperado que todos se esforcem para resolver seus problemas, em vez de orar aos deuses para fazê-lo. Não há um grande leque de deuses e poderes divinos para os jogadores.

Ainda assim, há religiões. Há o Deus Dragão. Por motivos óbvios, nenhuma outra raça tem relação mais profunda com o divino que os ryuujin. Isso também se reflete mais adiante em seus traços raciais; meio-dragões recebem +4 em Sabedoria, tornando esta raça a mais espiritual do jogo.

Nomes. Ryuujin recebem nomes tamuranianos ligados a coisas positivas como beleza, sol, luz e dragões. Exemplos: Akihiko, Akira, Daichi, Haru, Hikaru, Masao, Ryuu, Ryuunosuke, Shouta, Toshihiro, Yang, Youta (masculinos); Kei, Kimiko, Kiyoshi, Mai, Michiko, Mieko, Naoko (femininos).

Enfim consegui pesquisar melhor alguns nomes para as raças de Tamu-ra!

Aventuras. Muito mais que simples presentes de Lin-Wu para seu povo, os meio-dragões são campeões protetores. Eles existem para se tornarem seus mais valorosos samurais, para enfrentar as piores ameaças ao Império de Jade. Quando veio a Tormenta, quase todos se sacrificaram em combate, morrendo em batalha contra os demônios para assegurar a fuga do maior número possível de cidadãos.

Poucos destes valorosos seres sobreviveram à invasão aberrante. Alguns nasceram em terras estrangeiras, onde Lin-Wu alcançou os refugiados de seu povo. Hoje, os raros ryuujin existentes devotam-se à restauração do Império. Protegem suas tradições, tornam-se os mais dedicados samurais, os mais aplicados monges e kensei. São tesouros culturais vivos.

Exceto pelos já mencionados aggelus, *Tormenta* não tem propriamente uma "raça de paladinos" — mas *Império*, sim. Nascidos da própria vontade de Lin-Wu, meio-dragões são literalmente seus soldados sagrados. São, em mecânicas, uma das melhores raças para as classes samurai e shugenja. Mas também se ajustam a outras classes combativas, como o kensei e o monge.

Traços Raciais

• +4 Sabedoria, +2 Força, –2 Destreza. Ryuujin herdam a iluminação de Lin-Wu, e são mais fortes do que parecem. Mas, por vezes, sua placidez faz com que demorem a reagir.

Elaborando as raças de *Império*, procuramos torná-las equilibradas entre si. Exceto pelos humanos e mashin, todas as seis raças restantes têm bônus e redutores em atributos diferentes. Isso quer dizer que, para cada habilidade (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma), há uma raça que tem +4, outra que tem +2, e outra que tem –2. Tudo isso combinando com seus conceitos, históricos e personalidades. Não, não foi fácil!

Ryuujin são ligados ao sagrado, por isso têm Sab +4. São combativos, por isso têm For +2. Mas por que penalizá-los em Destreza?! Faz pouco sentido que sejam lentos ou desajeitados. A explicação, como já visto antes, seria que os ryuujin são elegantes e orgulhosos além dos limites. São o tipo de herói altivo que recebe um murro sem se mexer, porque esquivar-se seria vergonhoso, indigno.

• Resistência Celestial. Escolha três tipos de energia entre as seguintes: ácido, eletricidade, fogo, frio, sônico. O personagem tem resistência 5

Talentos Ryuujin

A seguir estão quatro talentos específicos da raça.

Dignidade de Aço

Mesmo em situações de embaraço, você ainda consegue manter a pose.

Pré-requisitos: ryuujin.

Benefício: ao cometer uma violação de Honra leve, faça um teste de Diplomacia (CD 15). Em caso de sucesso, você não sofre dano de Honra.

Normal: violações de Honra leves causam 1 ponto de dano de Honra.

Honra Suprema

Você é ainda mais impiedoso contra os desonrados.

Pré-requisitos: ryuujin.

Benefício: seus bônus contra oponentes com valor de Honra inferior ao seu aumentam para +2.

Normal: ryuujin recebem +1 em CA, ataque e dano contra adversários com valor de Honra inferior ao seu.

Leveza Celestial

Como os dragões, você desliza com graça entre as nuvens.

Pré-requisitos: ryuujin.

Benefício: você é sempre considerado sob efeito da magia *queda suave*.

Ver a Vergonha

Você enxerga a escuridão da desonra.

Pré-requisitos: ryuujin.

Benefício: você ignora Furtividade, camuflagem e invisibilidade de alvos desonrados (Honra 9 ou menos).

contra as energias escolhidas. Como os dragões, ryuujin têm afinidade com as energias elementais.

Traço útil para todas as classes. Também relaciona os ryuujin com os dragões e outros seres celestiais, resistentes a energias.

• **Sorte Ancestral. Ryuujin recebem +2 em todos os testes de resistência. Como favoritos de Lin-Wu, meio-dragões têm grande sorte.**

Também útil para qualquer classe. Faz sentido que meio-dragões sejam de alguma forma favorecidos por sua divindade criadora. Os haflings do Reinado também têm estes bônus.

• **Honra Superior. Ryuujin recebem +1 em CA, ataque e dano contra adversários com valor de Honra inferior ao seu. Meio-dragões são soldados de Lin-Wun contra os desonrados.**

Útil para combatentes. Ainda que um personagem ryuujin desonrado seja possível, este traço existe para motivar jogadores a preferir manter uma Honra elevada. Quanto mais alta, mais inimigos serão afetados por esta habilidade.

• **Digno. Ryuujin recebem +4 em testes de Diplomacia. Meio-dragões são extremamente corteses e gentis.**

É estranho que uma raça amada por todos não tenha bônus em Carisma, mas isso a tornaria mais forte que as demais. Assim, este bônus existe para representar a facilidade dos ryuujin em relacionar-se com outros.

• **Visão no Escuro. Um ryuujin ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Meio-dragões enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.**

Outro traço útil para todas as classes, também ligando os ryuujin aos dragões.

• • • • • • • •

Ryuujin são um meio-dragão diferente, que combina com vários arquétipos de anime e mangá. São ótimos samurais, mas sem eclipsar os humanos. Têm consideráveis vantagens sociais e bônus contra desonrados, mas vão passar por provações para manter a dignidade.

Estou ansioso para ver como vocês pretendem jogar com um personagem que prefere morrer a pagar mico!

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

As mudanças e polêmicas da quinta edição de *Vampiro: A Máscara*

A FOME DOS IMORTAIS

VAMPIRO

Vampiro: A Máscara 5ª Edição ganhou uma versão pública de seu _alpha playtest_, liberado pela White Wolf em agosto após a GenCon, pouco tempo depois do _pre-alpha_. Desde então, como era de se esperar de uma novidade desse tamanho, mudanças e polêmicas — como o fim das falhas críticas e a adição do sistema de Fome, tornando a Besta dos não-vivos ainda mais incontrolável e imprevisível — agitaram os fãs.

A nova edição já havia sido anunciada faz um tempo (falamos sobre isso na *Dragão Brasil 113*), com seu desenvolvimento nas mãos de **Kenneth Hite** (autor de *GURPS Horror, Star Trek RPG Player's Guide*, entre outros) e sem participação da equipe da editora Onyx Path, que continua a lançar material para as edições de 20 anos do Mundo das Trevas.

A grande pegada aqui é a retomada da temática do jogo como era em sua primeira edição: mais voltada ao horror pessoal, à ideia de ser um monstro e lidar com essas mudanças, transformações e suas consequências.

Novidades Mecânicas

O sistema ainda é o Storyteller, e a editora deixa claro que o objetivo é pegar o melhor de cada uma das edições anteriores de *Vampiro*, aperfeiçoar e criar algo que proporcione uma nova experiência. Assim, ao mesmo tempo em que mantém a familiaridade com o cenário que os fãs mais fiéis amam ao resgatar suas raízes, a nova edição moderniza a franquia tornando-a mais dinâmica, e cheia de ação — tática semelhante à da Wizards of the Coast em sua quinta edição de *Dungeons & Dragons*. Para isso, algumas mudanças grandes vieram.

Diferente do pre-alpha, apresentado em um único arquivo corrido, sem grandes preocupações com o visual e com muitas e muitas notas de game design, a alpha não só se preocupou com a apresentação do conteúdo, com um layout elegante, como se dividia em dois arquivos: um voltado para Narradores e um para os jogadores.

Fome

A maior mudança mecânica é a adição da Fome, característica com uma parada de dados própria, interferindo o tempo todo em tudo o que a personagem tentar fazer. Assim, um vampiro tem sempre como padrão Fome 1, que pode variar de acordo com os usos, ou Incitações do Sangue, que o vampiro faz para ativar poderes, acordar toda noite, se curar de ferimentos, etc.

De acordo com os usos que o vampiro faz do sangue, essa parada de Fome pode aumentar. Sempre que um vampiro fizer testes, deve formar sua parada de dados normalmente fazendo uso da combinação Atributo + Perícia, contar sua parada de Fome e substituir este número de dados por dados de cor diferente em sua parada principal, representando o eterno desejo de sangue dos Cainitas. Cada seis ou mais nos dados de Fome conta como sucesso normalmente, mas outros resultados nestes dados específicos podem levar a efeitos desagradáveis, como as Compulsões (outra grande adição mecânica) ou mesmo ao frenesi imediato. Ou seja: prepare-se para mais confusões no meio daquela negociação complicada graças à eterna sede de sangue dos Cainitas.

Para resistir à Fome será possível usar a Compostura, mais um dos novos mecanismos, que simplifica e substitui o antigo sistema de Virtudes das edições anteriores. Para levar a característica Fome a zero está prevista uma única forma — drenar totalmente um ser humano de sangue, saciando totalmente a sede (ao menos por algumas noites). Por último, beber sangue de diversas pessoas pode causar efeitos diferentes, como penalidade se a vítima estiver bêbada ou bônus se ela for muito jovem.

Parada de Dados

O uso dos d10 continua, porém, com mudanças significativas. Embora a parada continue a ser formada por Atributo + Perícia (que equivale ao que conhecemos como Habilidade, nas traduções anteriores do jogo), a dificuldade será estabelecida em seis ou mais, dando um sabor leve de Storytelling ao velho Storyteller. A quantidade de sucessos continua determinando o sucesso ou o fracasso de uma ação. Também é possível usar pontos de Força de Vontade para fazer um novo teste parcial ou total com a Parada de Dados.

Sucesso e Falha Crítica

Os sucessos críticos permanecem na versão alpha playtest, mas com alterações interessantes. Dois 10 em testes normais são considerados um sucesso crítico, e assim, a ação será mais do que bem-sucedida. Isso tanto pode dar benefícios na narrativa quanto aumentar os sucessos na ação que desencadeou o teste.

Por outro lado, o sistema introduz o que é chamado de **Sucesso Complicado**, quando os 10 saem nos dados de Fome. Assim, o vampiro é bem-sucedido, mas a Besta vem para a superfície, o que pode resultar na perda de controle do Cainita, trazendo consequências realmente desastrosas. O raciocínio por traz disso é que sim, a Besta ajuda, mas o custo é alto para a alma do vampiro.

Além disso, os dados que resultem em 1 nos testes não cancelam mais os 10. Se por um lado isso acaba com uma das maiores reclamações, a de jogar um balde de dados para conseguir uns poucos sucessos, por outro, tira um pouco da emoção de contabilizar o resultado antes de comemorar (ou de chorar) pelo resultado na tentativa de ação. Com a dificuldade estabelecida em 6 ou mais e sem falha crítica, o sistema ficou um pouco parecido com um jogo de cara e coroa, em que o d10 parece ter sido mantido quase que por tradição, enquanto as probabilidades ficam em 50% de sucesso ou de falha.

Outras duas mecânicas interessantes são **Sucesso por um Preço** e **Usar a Metade**. Na primeira, caso falte pouco para que a personagem tenha sucesso, o Narrador pode ajudar ignorando essa diferença, mas adicionando uma complicação à cena como consequência. Por exemplo: a personagem consegue acertar um tiro em um antagonista por pouco, mas sofre o coice da arma, perdendo a concentração. Um elemento narrativo, que pode ou não ter consequências mais sérias.

Já com Usar a Metade, caso a personagem consiga sucessos adequados para o que quer fazer usando no máximo a metade da Parada de Dados, o Narrador pode dispensar o teste se o jogador preferir. Assim, dificilmente ocorrerá um sucesso extraordinário, porém, também não há chance de falha.

Valor Máximo na Ficha

Além disso, agora os valores do Sistema Storyteller irão apenas do nível 1 ao nível 5. Assim, mesmo Força de Vontade, que tradicionalmente ia do 1 ao 10, passa a ter 5 como valor máximo — porém, sempre que usada em um teste, deverá ser considerado o valor atual de Força de Vontade, e não mais o valor permanente. Isso deve tornar as personagens mais volúveis e, potencialmente, mais explosivas e perigosas, para si e para os vivos.

Playtest, pre-alpha, alpha playtest?

Algumas pessoas têm dúvidas do que é um *playtest*, e mais ainda quando falamos de um *pre-playtest*.

Um **playtest** é um teste de sistema, de cenário ou dos dois. Pode vir na forma de uma aventura simplificada, de um guia simplificado de regras ou as duas coisas juntas. Pode ter vários estágios, geralmente identificados por letras do alfabeto grego, como alfa, beta, etc.

Já um **pre-playtest** (ou, no caso, um pré-alpha playtest) é algo ainda mais simples, feito geralmente para testar partes da mecânica de um sistema antes que um playtest mais acabado seja colocado em teste por um público maior.

Assim, desenvolvedores de jogos podem acompanhar seus sistemas e cenários sendo testados na prática, fora do ambiente controlado e por pessoas que, geralmente, não participaram de nenhuma etapa do desenvolvimento do jogo e tomarão decisões que muitas vezes não foram previstas ainda por quem criou as regras, gerando novas respostas que ajudam a testar a recepção do jogo ao mesmo tempo em que conferem que regras e decisões de cenário funcionam bem ou não quando vão para as mãos dos jogadores.

Vício e Virtude

Outra grande mudança é a troca de Natureza e Comportamento pelo sistema de Vício e Virtude, que permite à personagem recuperar Força de Vontade. Virtude é o ponto forte da personagem e Vício, sua fraqueza. Uma personagem é sempre tentada pelo seu Vício, e render-se a ele faz com que recupere Força de Vontade. Perseverar na Virtude faz o mesmo, mas dificuldade é maior.

O reflexo principal dessa luta moral entre Vício e Virtude na alma do vampiro é totalmente narrativo, empurrando personagens e jogadores a uma interpretação mais acurada do que antigamente chamávamos de Natureza e Comportamento.

Combate

No alpha playtest, o combate é uma ação de disputa, que pode levar personagens a se machucarem feio quando atacam alguém. Isso reforça a efetividade de se dividir a Parada de Dados (sim, a divisão continua possível) para atacar e esquivar no mesmo turno. O dano equivale à quantidade de sucessos acima do resultado da disputa que o jogador consegue no teste, o que pode acelerar bastante o combate. Uma grande sacada da White Wolf, uma vez que o combate sempre foi um dos pontos mais criticados do sistema Storyteller.

Existem agora dois tipos de dano: superficiais e agravados. Cada personagem tem um nível de Vitalidade igual a Vigor + 5 níveis de Vitalidade. Danos superficiais são divididos pela metade para vampiros, embora existam também Ferimentos Críticos (como braço quebrado, ficar atordoado e outras complicações apresentadas em uma tabela específica).

A sensação é de que *Vampiro: A Máscara* está caminhando em uma direção no mínimo interessante, com o melhor das mecânicas das quatro edições anteriores, e a volta da fome e do sangue como temática central. Fica claro que, mesmo em um sistema narrativo como se propõe a ser Storyteller, regras importam sim!

Continuamos aguardando o lançamento da 5ª Edição, afinal, vampiros têm todo o tempo do mundo!

EVA ANDRADE

DE VOLTA À NÃO VIDA

Falamos com a equipe do novo Storyteller

Da esq. para a dir.
Shane DeFreest, Martin Ericsson,
Dhaunae De Vir, Karim Muammar,
Tobias Sjögren e Jason Carl

VAMPIRO

Que ideias menos exploradas das linhas de jogo originais podemos esperar ver de volta ou ser mais exploradas no Mundo das Trevas?

Em *Vampiro: A Máscara*, mergulhamos mais profundamente na ideia da Fome e como isso afeta o comportamento e percepções de vampiros, bem como na ideia de diferentes tipos de sangue e seus efeitos — algo mencionado em muitos produtos, mas nunca realmente formalizado. Para *Lobisomem: O Apocalipse*, observaremos com muito cuidado e atenção a Fúria, com uma intenção similar: fazer dela um sistema personalizado, vivo, condutor de histórias e único para a marca em vez de simples pontos mágicos decorativos. No que diz respeito aos demais, vocês vão ter que esperar para ver.

Como vocês veem o impacto do Mundo das Trevas na nossa cultura popular e meios de comunicação de massa nesse novo século, além da comunidade de RPG?

Em uma palavra — imenso. Não há dúvida de que a onda atual de fantasia urbana deve grande parte do seu DNA ao Mundo das Trevas, com *True Blood*, *Crepúsculo* e *Dresden Files* como apenas a ponta do iceberg, para não mencionar a franquia *Anjos da Noite*. Todas as pessoas tocadas pela White Wolf em sua adolescência estão crescendo e levando suas experiências para uma nova geração de possíveis fãs. Pretendemos estar lá para alcançá-los.

A White Wolf tem uma cultura de apoiar a diversidade de pensamento e identidade, e ao mesmo tempo explora a escuridão interior e exterior no Mundo das Trevas. Ao mesmo tempo, nunca foi tão importante, em muitos níveis, considerar discussões sociais sobre outros povos, as causas das mulheres, das pessoas não-brancas e de diferentes culturas. Vocês podem nos dizer mais sobre como isso será abordado no futuro das linhas de jogo?

Uma das chaves aqui é poder discutir tópicos uns com os outros de forma decente, poder revirar assuntos com todo mundo entendendo que o propósito é a exploração, o desenvolvimento e a aprendizagem. Através de todos os nossos jogos, nos esforçamos para explorar assuntos difíceis com maturidade, mas não gratuitamente, com base na corajosa herança das edições anteriores. Nossos jogos incluirão muitos elementos relevantes e oportunos na história, como as crises globais de imigrantes e refugiados, abuso de drogas, tráfico de humanos, decadência urbana, os sem-teto, corrupção, crises ecológicas e instabilidade política. Personagens do Mundo das Trevas terão a oportunidade de interagir com esses tópicos através dos cenários, modelados para instigar a percepção e o pensamento crítico, ao mesmo tempo em que são empolgantes, dramáticos e excitantes, como cada Narrador julgar apropriado. Nossa meta é permitir que nossos jogadores usem as personagens e histórias do Mundo das Trevas para explorar tópicos difíceis através das lentes da interpretação de papel, na medida em que estiverem interessados em explorar tais ideias.

O que podemos esperar dos grandes metaplots? Novidades sobre o pós-Gehenna, Caim e os Antediluvianos? E sobre a luta entre Camarilla versus O Sabá? Como esse antagonismo funcionará em um sistema em que o combate é muito mais perigoso?

A Gehenna está por toda parte. Provavelmente sempre esteve, se voltarmos a 1991. Quando se trata de imortais, quem pode dizer se o mundo terminará abruptamente em um estrondo, ou lentamente como um grito agudo que durará séculos? Nós sugerimos grandes mudanças. A vigilância moderna deu origem a uma Segunda Inquisição, colocando muita pressão em cima da Máscara. Um misterioso Chamado está atraindo anciões para o leste, deixando lacunas em estruturas de poder anteriormente sólidas por milênios. E o Sabá, talvez atraído pela mesma isca, está agora travando guerra nas frentes do Oriente Médio. Lá, inúmeras atrocidades humanas em ambos os lados mascaram sua terrível cruzada. Onde isso vai levar é muito cedo para revelar, mas temos a intenção de que nossos jogadores desempenhem um papel no desdobramento dessa história.

Nas edições anteriores, era um pouco difícil integrar as diferentes linhas do Mundo das Trevas no mesmo grupo de jogadores. Podemos esperar por mais compatibilidade e pela possibilidade de ter um grupo misto de jogadores, com diferentes tipos de espécies?

Pretendemos fazer que as regras e as histórias sejam totalmente compatíveis com todos os diferentes módulos básicos. Dito isto, não há garantias de que criaturas diferentes serão equilibradas na mesa, mas nos certificaremos de que cada uma delas preencha um nicho relevante no Mundo das Trevas em geral. Queremos tornar possível que os jogadores curtam crônicas em que um vampiro, um lobisomem e um mago ocupem a mesma mesa sem dar trabalho desnecessário para o Narrador.

A Fome é uma solução brilhante para trazer a questão da Besta para vampiros. Que respostas o novo sistema tem recebido em convenções?

Os jogadores e Narradores que tiveram a chance de testar a versão alpha na GenCon tiveram reações esmagadoramente positivas. Um sentimento comum é que o sistema reflete o núcleo do enigma essencial de Vampiro: A Máscara — uma Besta eu sou, uma Besta me torno — de uma forma que faltava nas edições anteriores.

O nível de dificuldade fixo, usando um d10, não tráz o risco de transformar o sistema em algo próximo a um jogo de cara ou coroa, uma vez que as chances são meio a meio? E o que podem dizer sobre o fim da falha crítica e dos sucessos críticos (não explorados no pre-alpha)?

Como vocês verão no alpha, efeitos adicionais agora podem ser obtidos ao conseguir múltiplos 10 em um teste. Quanto aos 1s e sucesso crítico com 10, quisemos remover qualquer coisa que deixasse o jogo lento ou forçasse testes adicionais sem criar uma história melhor, pois analisar os resultados de uma parada de dados grande é muito lento da forma que é atualmente. Em adição a isso, conforme o dado de Fome causa efeitos adicionais divertidos em caso de 1, um único teste é, agora, muito mais do que um jogo de cara ou coroa. No entanto, ainda não terminamos a iteração do sistema básico, e podemos muito bem ainda ter algumas surpresas a mais.

Veremos descrições mais diretas nas Disciplinas, ou será mantida a forma clássica?

Nossa meta é criar uma edição de *Vampiro: a Máscara* que pareça nova para todos, mas que traga consigo o aprendizado de seus 25 anos de experiência. Isso inclui as Disciplinas. Vocês verão o que achamos ser um bom equilíbrio entre regras diretas e descrição narrativa. Há também algumas surpresas legais na s formas como os poderes das Disciplinas interagem.

Podemos esperar notícias sobre outras linhas, como *Lobisomem: O Apocalipse, Mago: A Ascensão, Changeling: O Sonhar* e *Wraith: the Oblivion*?

Desenvolver Vampiro V5 primeiro foi uma escolha óbvia, considerando que o cenário deu origem ao Mundo das Trevas em 1991 e levando em contra também sua popularidade. Nossa intenção é trazer todas as linhas de jogo para a estrutura da 5ª edição. E, claro, estamos fazendo isso não só na literatura e RPG de mesa, mas também para jogos de computador, LARP e outros formatos.

Uma pergunta específica para a Dhaunae: como é ser uma grande apoiadora da comunidade de Mundo das Trevas em fã-clubes? Pode nos falar mais sobre suas primeiras experiências pessoais? Tem alguma dica sobre como podemos fazer o mesmo no Brasil?

Tenho sido fã do Mundo das Trevas por mais de 20 anos, mas vivi o começo de minha "fãzice" em uma bolha por morar em uma cidade pequena. Isso foi até eu descobrir centenas, e depois milhares de outros fãs graças à Internet. Foi reconfortante e libertador ao mesmo tempo. Fiquei tão envolvida com a comunidade online ao ponto de acabar administrando-a. Meu principal objetivo era conectar tantos fãs quanto possível, porque juntos poderíamos conseguir grandes coisas e, de fato, assim fizemos. Portanto, recomendo que grupos de jogo dispersos e fãs individuais pelo Brasil criem conexões com outras cidades, para dividir conhecimento e experiências, e talvez até trabalhem juntos com metas definidas: escrever manuais para o *Storytellers Vault* (serviço online onde conteúdo produzido por fãs pode ser comercializado), fazer *stream* de RPG com jogadores de partes diferentes do país, colaborar em crônicas compartilhadas de LARP, etc. A diversidade é sempre enriquecedora, e jogos mais ricos tendem a ser simplesmente melhores.

O *Storytellers Vault* é ótimo, mas um pouco restritivo para criadores e fãs brasileiros por se tratar de uma plataforma de venda internacional. Vocês estão pensando me meios de viabilizar a produção e a compra de suplementos (através de meios de pagamento locais, por exemplo) por fãs de outros países?

Estamos trabalhando em como fazer para que pessoas de diferentes países se juntem ao Storytellers Vault. Para isso, precisamos entender as dificuldades encontradas em cada região, e tentar resolvê-las ou, ao menos, mitigá-las. Estamos sempre abertos a comentários sobre essas questões culturais ou regionais, coisas que de outro modo talvez não estivéssemos cientes.

No *Storytellers Vault*, vocês têm alguma informação sobre materiais impressos? Os fãs poderão trabalhar com essa possibilidade?

É algo que não desconsideraremos. Depende do apoio que a comunidade presta ao *Storytellers Vault* e a qualidade geral do material disponível; no momento, este último quesito tem nos impressionado bastante.

Podemos esperar que o cenário da América Latina seja mais explorado na 5ª edição de Vampiro? E quanto a cultura brasileira?

Exploraremos mais do que apenas a Europa e os EUA, de preferência com material escrito por nativos de tais regiões. Enquanto a White Wolf em si publicará apenas os jogos básicos, estamos constantemente procurando escritores talentosos e apaixonados interessados em expandir o Mundo das Trevas em suas próprias casas.

Aqui temos uma falta histórica de conteúdo de Mundo das Trevas em português, com lançamentos bem escassos. Podemos ter esperança de ver os livros em português, com a atenção que a linha merece?

Queremos com certeza fazer a edição de *V5* em português acontecer, com a melhor qualidade e apoio da comunidade possíveis.

Como podemos apoiar a White Wolf?

A comunidade do Mundo das Trevas no Brasil é uma das maiores e mais apaixonadas do mundo, o que já é maravilhoso. Podemos recomendar, por exemplo, que os fãs se juntem ao centro da comunidade global de Mundo das Trevas **no site oficial**, que aproveitem a Storytellers Vault e continuem jogando! São as melhores formas de apoio que podemos receber!

EVA ANDRADE

com a comunidade brasileira de Mundo das Trevas

Gazeta do Reinado

OS MONSTROS SAÍRAM DA JAULA

Aumento na inicidência de monstros cria oportunidades

É comum dizer que "Arton é um mundo de problemas". Alguns preferem mencionar que é "um mundo de heróis". Em ambos os casos, uma máxima se mantém: Arton é "um mundo de monstros". Nos últimos anos, houve um aumento significativo na frequência de ataques e na proliferação de criaturas monstruosas em todo o continente.

A volta de Kallyadranoch explica uma maior atividade dracônica, mas os incidentes envolvem um número muito maior de espécies. Seria essa uma resposta de Megalokk por ter perdido súditos com o retorno do Terceiro?

A verdade é que esta mudança de paradigma não passou despercebida pela população aventureira do Reinado. Vários grupos têm aproveitado essa maior incidência monstruosa para realizar missões de extermínio ou captura.

Arenas espalhadas pelas principais cidades aumentaram o uso de criaturas em seus combates mortais, uma vez que a oferta farta facilita a reposição dos oponentes.

Em uma abordagem menos selvagem, estudiosos da Academia Arcana têm organizado expedições para estudar espécies menos conhecidas, expandindo a base de conhecimento em tomos como o recente **Manual dos Monstros**.

Um novo tipo de dragão

A batalha entre dois dragões destruiu uma grande região de mata ao sul da floresta de Greenária, afetando inclusive parte da Pondsmânia. A devastação não foi ainda maior justamente devido a interferência direta da rainha das fadas, Tantalla-Dhaedelin, que deu um final inesperado ao confronto.

Aparentemente, os envolvidos são inimigos de longa data. Trata-se de Kiros, um vermelho adulto que caçava na região sul da Grande Savana e Xaendra, uma verde druida que atuava na proteção dos animais da floresta da Greenária. Os primeiros encontros entre ambos aconteceram na fronteira dos dois territórios. Isso foi muito antes da formação do Reinado, provavelmente por divergências quanto ao direito de caça.

Com o passar dos séculos, a inimizade entre ambos cresceu ao ponto de explodir, culminando na batalha vista nos últimos dias. O fogo de Kiros queimou boa parte das árvores, enquanto Xaendra regenerava a floresta e a usava para contra-atacar o oponente. Antes que pudessem matar um ao outro, a rainha Tantalla os amaldiçoou como apenas ela é capaz: misturando a essência mágica de seus corpos, dando forma a um novo e até então único ser: um casal de dragões com corpos lenhosos queimando em brasa!

Chamado de dragões-de-brasa pelos moradores locais, as escamas das feras brilham com uma chama avermelhada, emanando um calor tão forte que queima tudo o que toca. As últimas informações dizem que ambos continuam dentro da mesma região destruída, em uma espécie de trégua forçada até resolverem suas diferenças.

Monstro em Marna

Uma espécie até então desconhecida de monstro está rondando Marma, cidade mais ao leste do reino de Tapista, próximo da fronteira com a Grande Savana. De acordo com relatos dos moradores, as criaturas se assemelham aos próprios minotauros, mas com feições de crocodilos, jacarés e gaviais em vez de touros.

Apesar das criaturas não terem se aproximado da cidade fortificada ainda, o número de avistamentos é cada vez maior. Especula-se que seriam originários do Charco de Possun, um pântano que fica próximo ao sul, e que estariam subindo o rio fugindo de um predador ainda maior e mais perigoso que transformou o lugar em seu território de caça.

Com a proximidade do importante dia da chegada de Vectora em Marna, o prefeito da cidade, Pictelius Firnum, teme que algum incidente provocado pelas feras possa diminuir o ritmo dos negócios. Marma é a única cidade tapistana na rota da cidade-voadora, e grandes fortunas são trocadas durante os dias em que ela permanece no reino.

Heróis locais estão sendo convocados com direito a recompensas em ouro e terras caso consigam resolver a situação a tempo.

Há quem diga que os minotauros também estariam muito interessados na captura destas novas espécies com vida. Os motivos variam: usá-los como escravos na própria cidade ou vendê-los para mercadores de Vectora. As mesmas fontes afirmam que o próprio Vectorius estaria disposto a pagar uma larga soma por uma delas, o que justificaria a pressa.

Mineiros desintegrados em Yuvallin

Yuvallin é a principal fonte de minérios para a fabricação de armas e outros itens metálicos de Zakharov, mas a extração de sua principal mina pode estar com os dias contados. Nos últimos meses, relatos de trabalhadores sumindo no interior das escavações começaram a se tornar comuns. Os boatos logo foram desmentidos pela Guilda dos Mineradores, alegando que os trabalhadores haviam sido transferidos para outros pontos do reino. Mas o ritmo de produção efetivamente diminuiu, e mineiros abandonando o local para tentar a sorte em outro lugar são cada vez mais comuns.

Os emissários da Gazeta conseguiram conversaram com alguns dos representantes dos mineiros. Gilt, o líder de um pequeno grupo de exploração e escavação afirmou que nenhum dos homens sob os seus cuidados voltaria às minas, enquanto a situação não fosse resolvida. Ele também contou um pouco do terror que vivenciou nos últimos dias "A criatura é pequena, com o corpo do tamanho de uma criança, totalmente branca. A cabeça parece um olho gigante feito de algum minério que não conheço".

Estudiosos consultados por nossa equipe afirmam que a descrição de Gilt se assemelha muito a de uma rara criatura que habita as profundezas de Arton chamada Dimmak. Gilt foi além: ela parece flutuar o tempo inteiro.

GOBLINS DE VALKARIA

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

A animação japonesa recebeu influência pesada de Hollywood ao longo de sua existência e isso se tornou algo impossível de ser negado. Se há três filmes fundamentais em termos de impacto estético, seriam o primeiro *Star Wars*, o segundo (e melhor) *Mad Max* e, inegavelmente, *Blade Runner, Caçador de Andróides*.

Enquanto os japoneses absorviam a cultura do *cyberpunk* em sua mídia, eles o deglutiam a seu modo e prédatavam, em muitos aspectos, o pós-cyber — a reação posterior ao cyberpunk, reconstruindo de maneira mais positiva e equilibrada essa tecnologia e até levando-a para a frente (já que muito da extrapolação do cyberpunk veio dos anos 80 e se tornou datada). Como as diferenças básicas entre ambos vem de atitude e de perspectiva dada pelo tempo, os mesmos elementos podem ser aplicados aqui.

Brigada Ligeira Estelar foi construído através de referências e influências. E a animação japonesa da segunda metade dos anos 80 e primeira metade dos anos 90 não pode ser ignorada (prometemos não falar muito dos ótimos mas manjados *Akira* e *Ghost in the Shell* — já falamos deste último na DB outro dia), muitos deles sendo frutos da era dos OAV — as animações japonesas para Home Video com conteúdo impossível de ser exibido na televisão. Obviamente haveria um espaço para essas abordagens no cenário — mais especificamente através de dois pontos específicos: Metropolitana, a maior cidade da Constelação, erguida no planeta Tarso, e a Zona Perdida, encravada entre grandes cidades industriais do planeta Viskey. Mesmo assim, é possível inserir esses elementos em outras áreas urbanas da constelação e até em alguns contextos espaciais.

Antes, um alerta: a animação japonesa para vídeo, responsável por estabelecer a forma de certas vertentes do Cyberpunk local, tende a ser EXTREMAMENTE VIOLENTA E APELATIVA (eram os anos 90, afinal). Se você ou seus jogadores sentirem incômodo nesses elementos, remova-os sem culpa. Nós mesmos recomendamos sua presença apenas em mesas mais maduras. No entanto, não seria honesto de nossa parte nos furtarmos a mencioná-los inclusive em regras. Eles fazem parte de um momento particular da história do gênero.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Cyber 3D&T

Alguns artigos de *Brigada Ligeira Estelar* no site da Jambô Editora trazem kits para **Ciborgues** e para os **poderes psiônicos** tão presentes nas abordagens japonesas do gênero — sem falar de que o livro de cenário já abre a porta para a questão dos implantes invisíveis. A adaptação de *Ghost in the Shell* da DB 118 também traz kits fundamentais para o gênero. Mas há alguns detalhes importantes sobre o cyberpunk nipônico a serem encaixados aqui.

Intrusão: um tema constante nas obras do gênero é o da conspurcação da carne pela tecnologia. Há sempre um sinal de que o humano deixa de ser humano para se tornar qualquer outra coisa — tanto nas vertentes explosivas e violentas, como em *Akira* ou *Genocyber,* quanto nas mais cerebrais e glaciais, como *Ghost in the Shell* ou *Texhnolyze*. Nas versões mais violentas, há um imaginário da bomba atômica permeando o gênero, com corpos destruídos e um senso de crescente perda de controle. Use regras para equipamento apenas para o que surgir em seu caminho, *mas não lhes dê pontos de equipamento*: eles devem se virar com aquilo que lhes for dado pelas características, apenas para descobrir que isso *pode não ser o bastante.*

Fogo e Gelo: de modo geral, ou a visão desse gênero é fria e introspectiva, ou intensa e ultraviolenta. Na primeira hipótese, recomendamos um foco muito grande no uso de perícias, com Testes Resistidos (**Manual do Defensor**, página 32). Personagens investigadores ou técnicos *(como hackers e cientistas)* são interessantes para esse fim — e talvez seja recomendável ser uma das autoridades ou pelo menos alguém com algum tipo de aval para desempenhar essa função. Personagens militares ou paramilitares também são comuns e bem-vindos, embora frequentemente seu destino seja se descobrir enfiados até o pescoço em uma situação maior do que são capazes de controlar. É uma campanha na qual a ação é pontual e questionamentos sobre a natureza humana frente a tecnologia são importantes (vejam o artigo sobre *Ghost in the Shell* na DB 118).

TRÊS ANIMES CYBERPUNK (com Mechas)

Megazone 23: pense nele como um irmão gêmeo malvado de *Macross*, feito a princípio por parte da equipe dessa serie (suas sequências foram feitas por equipes diferentes). Jovem delinquente encontra protótipo de robô transformável e foge de militares conspiradores. *Idols* virtuais, manipulação de massas, e uma virada que antecedeu *Matrix* em quase quinze anos. **Aviso:** tem nudez e ultraviolência.

Bubblegum Crisis: *Konya Wa Hurricaaaaaaane*... Aham! Quatro vigilantes femininas (com armaduras de combate ao invés de robôs gigantes), as *Knight Sabers*, entram em conflito com a corporação Genom e seus robôs descontrolados chamados Boomers. Talvez essa série não devesse ser enquadrada como cyberpunk exatamente, mas de... cyberpunk bubblegum, pegando os elementos típicos do gênero e os reinventando de uma forma pop e aventuresca — muito influenciada pelo filme *Ruas de Fogo*. Além disso, gerou a continuação *Bubblegum Crash* (procurem *todas* as trilhas sonoras relativas ao *Crisis* original e ao *Crash* sem falta), alguns *spin-offs* ignoráveis, um bom RPG da R.Talsorian pelo sistema Fuzion (três livros ao todo), um bom quadrinho escrito e desenhado por **Adam Warren** (*Bubblegum Crisis: Grand Mal;* vale a pena) para a editora Dark Horse e um desnecessário remake *(Bubblegum Crisis Tokyo 2040)* que se leva a sério demais e falha feio.

Seijuuki Cyguard (Cybernetics Guardian): John Stalker é um piloto de testes originário da periferia de uma megalópole. O vilão Adler decide mandar uma máquina assassina para detonar a Favela. Stalker vai salvá-la com seu robô de combate feito do metal(?) Asterite, que permite o despertar de poderes psiônicos. No meio do caminho, temos uma espécie de culto maligno querendo despertar um "Deus do Mal". É, eu sei. Obra de **Koichi Ohata**, o mesmo por trás de *Genocyber* e *M.D. Geist* — ou seja, não espere pé nem cabeça — mas tem uma carga relativamente menor de violência em comparação à suas obras mais famosas e diverte por um clima completamente "Filme B de madrugada". Se essa é sua praia, vale a olhada.

TRÊS ANIMES PÓS-CYBER (com Mechas)

Patlabor: esse foi exibido por aqui na saudosa Fox Kids. Essencialmente, robôs gigantes pilotáveis foram criados para o uso na construção civil — daí o nome *Labors*. Eventualmente, crimes começaram a ser cometidos por eles e foi criada uma divisão policial — os Patlabors do título (de *"Patrol Labor"*). Vemos relances das outras aplicações dessas máquinas, inclusive no meio militar, mas o grande foco aqui é seu uso na polícia — e temos uma grande ênfase no cotidiano de delegacia. O primeiro longa daria uma ótima sessão de jogo para personagens iniciantes, mesmo removendo o contexto policial.

Appleseed: focado em uma polícia paramilitar usando armaduras de combate na paradisíaca-mas-com-segredos™ cidade de Olympus, é uma espécie de espelho não exatamente distópico do universo de *Ghost in the Shell* (do mesmo criador, **Masamune Shirow**). Nesse caso, prefira o mangá aos animes: a vontade dos produtores de se aproximar de *GITS* acaba entrando em alguma contradição com sua premissa. Houve uma guerra no passado da ambientação, há corporações, ciber-modificações (muitas!), alta tecnologia e muita ação militar mas, se há o *high-tech,* não chega a haver tanto *low-life* — tanto que os personagens foram salvos dessa vida logo no começo.

Macross Plus: Sim, isso mesmo. Falamos de inteligências artificiais fora de controle, tecnologias avançadas e controle de massas — e isso é muito cyberpunk — mas desde quando o universo de *Macross,* apesar de seus trágicos eventos fundacionais na primeira série, chega a ser opressor?

Na outra, recomendamos um aumento da letalidade, se valendo dos Pontos de Ferimento (idem, página 14). Além disso, sempre que um personagem for atingido por um acerto crítico, além do dano maior, ele deve fazer um teste de Armadura. Com o sucesso, nada acontece; em caso de falha, no entanto, terá um dos seus membros amputados, que pode ser escolhido pelo mestre ou rolado em um dado segundo os resultados abaixo. No caso de ataques psíquicos descontrolados, ente queridos em cena costumam ser poupados (ver Mentes Explosivas**,** mais adiante). Por outro lado, figurantes e oponentes menores — como soldados bucha de canhão — sofrem com os efeitos disso o tempo todo, sem defesa. Isso traz muito do clima brutal dos OAVs *(original animated videos)* japoneses dos anos noventa.

1 - Pernas. Perder uma das pernas causa um redutor permanente de H-2, além de dificultar a movimentação do personagem — ele só poderá realizar uma ação ou movimento na rodada, não as duas coisas. Caso este resultado seja rolado novamente o personagem perde a segunda perna, o que reduz a sua Habilidade automaticamente para 0 em tudo o que for relacionado à movimentação e mobilidade.

2 ou 3 - Braços. Perder um braço causa um redutor permanente de -2 em Força e Poder de Fogo, ou em Armadura; perder o outro braço causa o mesmo redutor, mas na outra característica.

4 ou 5 - Torso. Não é possível realmente amputar o torso do personagem (o que seria equivalente a perder as duas pernas), mas ele ainda pode ser dilacerado, esmagado ou explodido de diversas formas. Isso não modifica as características do personagem, mas causa um dano muito maior: todo o valor que ultrapassou a FD no ataque deve ser dobrado. Por exemplo, em uma FA 14 contra FD 8, o dano final seria de 12 pontos, e não apenas 6.

6 - Cabeça. Morte instantânea, em uma grande chuva de sangue.

Personagens que não tenham nenhum tipo de autoridade são mais interessantes nesse caso — como o piloto cedido para testar robôs de combate (ou apenas curioso demais) que de repente se vê imerso ao horror da tecnologia furiosa, arruaceiros, terroristas ou até mesmo jornalistas.

Mentes Explosivas: definitivamente, poderes psíquicos fazem parte do imaginário associado ao cyberpunk japonês — especialmente através da temática da intrusão da tecnologia sobre o corpo. Mentes humanas sofrem interferência tecnológica, são transformadas em cobaias... e se tornam pouco a pouco incontroláveis (TETSUOOOOOO!). De modo geral, o Instituto Takemiya em *Brigada Ligeira Estelar* existe para evitar essas coisas e psiônicos tendem a ser bem integrados na sociedade da Constelação do Sabre. No entanto, sempre há aquele com capacidades inusitadas ou níveis de poder muito incomuns, sendo estudado e pesquisado — e talvez não pelas mãos cuidadosas do Instituto (ou por mãos menos competentes dentro dele). As regras de Mácula (páginas 15 e 16 do *Manual do Defensor*) podem ser usadas para simular o crescente descontrole de um personagem mentalista, até o momento no qual ele se torna uma ameaça catastrófica. No entanto, o processo pode demorar muitas sessões até tomar forma — algo complicado caso o mentalista descontrolado seja apenas a ameaça da vez.

Para simular isso com mais urgência, sugerimos a criação de um ataque especial Perigoso, Poderoso e Amplo baseado em PdF. No entanto, ele é uma desvantagem. Ele lhe dará um número de pontos correspondente ao seu custo (podendo ultrapassar o limite de pontos em desvantagens), mas esses pontos devem ser revertidos às características PdF e A (recomendamos a vantagem Toque de Energia) — e esse ataque não estará sob o controle do jogador, e sim do mestre; ele precisará fazer um teste de Resistência sempre que sofrer situações de medo ou raiva. Caso falhe, o poder atacará a todos menos seus entes queridos — e se houver uma falha crítica no teste de resistência, até mesmo eles! Use a tabela de dano localizado deste artigo, mas sendo perigoso e poderoso, a chance de se explodir uma cabeça é sempre bem maior...

Andróides e Ciborgues: enquanto nas vertentes cerebrais eles trazem uma discussão clara sobre humanidade e senciência, nas vertentes ultra-violentas eles escondem uma ameaça potencialmente incontrolável. A presença de andróides e ginóides foi oficializada recentemente no universo de *Brigada Ligeira Estelar* e os quadrinhos de *Batalha dos Três Mundos* na **Social Comics** marcam sua reintrodução, em um contexto mais propício às abordagens cerebrais do cyberpunk. Se for de sua vontade um andróide/ginóide ameaçador e crescentemente perigoso, podemos pensar em um deles oculto entre nós por séculos, esperando para cumprir uma missão que não vem... e saindo do controle! O *Manual 3D&T Alpha* pode apresentar sua vantagem única como opção enquanto o modelo dos andróides do sabre não é devidamente apresentado.

Cyberpunk Bubblegum (ou Cyberpop): caso você não tenha percebido, o nome carrega uma dupla referência — a do *punk bubblegum* (o punk com apelo pop de bandas como *Offspring* e *Green Day*, menos agressivo e mais divertido) e obviamente, do citado *Bubblegum Crisis* (ver o box "Três Animes Cyberpunk"), que toma para si os temas clássicos do gênero mas os reinventa de forma mais pop, colorida e aventuresca: máquinas legais, personagens cool, andróides perigosos, gente sexy, música pop EXTREMAMENTE grudenta, ritmo de videoclipe... Talvez seja a melhor abordagem, de longe**,** para o sistema 3D&T. Nesse caso, o low life da equação se torna cosmético. Risque a ultraviolência do mapa e siga em frente.

Em breve falaremos de Metropolitana e da Zona Perdida! Aguardem!

ALEXANDRE LANCASTER

TESOURO DE DRAGÃO

Matar um dragão é difícil, mas compensa!

CAVERNA DO SABER

Presentes em diversas culturas da vida real, e monstros máximos da ficção, dragões são famosos pela sua força, pelo seu poder... E pelos tesouros que acumulam em suas longas vidas.

Matar um dragão é uma das tarefas mais árduas e perigosas que um herói pode realizar. Ainda assim, muitos se arriscam na tentativa. Às vezes, é por um motivo nobre, como salvar uma vila do julgo tirânico da fera.

Outras vezes, é por pura ganância.

Dragões são conhecidos por acumularem riquezas. E um desejo natural deles. E quando você é um monstro voador, escamado e cuspidor de fogo, seus desejos tendem a se tornar realidade! Mais do que os bens que possuem, os próprios *corpos* dos dragões são valiosos. Suas escamas podem ser usadas para armaduras, suas garras para armas, e seu sangue, para os mais variados rituais arcanos.

Esta *Caverna do Saber* especial de aniversário traz uma regra alternativa para gerar tesouros de dragões ricos e variados em *Tormenta RPG* (mas adaptável para outros sistemas). Afinal, os monstros podem levar a melhor na maioria das vezes... Então quando os heróis ganham, suas vitórias precisam valer a pena!

Gerando tesouros de dragão

Para gerar o tesouro de um dragão, comece descobrindo a categoria de idade dele: *filhote, jovem, adulto, venerável* ou *ancião*. As categorias de idade são apresentadas no **Bestiário de Arton**. Se você está jogando outro jogo, considere o poder geral do monstro e enquadre-o numa dessas categorias, de "filhote" para dragões fracos a "ancião" para os mais temíveis, capazes de aterrorizar um reino inteiro.

Uma vez que saiba a categoria de idade, role a quantidade de bens que o tesouro possui.

Uma vez que tenha definido a quantidade de bens, role 1d% na tabela abaixo para cada um. A rolada recebe um modificador de acordo com a categoria de idade do dragão: –20 para filhotes, –10 para jovens, +0 para adultos, +10 para veneráveis e +20 para anciões.

Você vai notar que alguns dos bens rolados exigem uma ação por parte dos jogadores (por exemplo, há itens escondidos, que precisam ser encontrados, itens quebrados, que precisam ser consertados, etc.). O objetivo disso é envolver mais os jogadores com a cena da coleta de tesouro, para evitar que ela se torne uma simples sequência de anotações sem emoção.

Por fim, duas dicas gerais. Primeiro, deixe os jogadores rolarem os dados para gerar os tesouros. A emoção da mesa aumenta mais quando o próprio grupo é responsável por sua fortuna! Segundo, descreva os tesouros, mesmo aqueles que têm apenas valor monetário, dizendo exatamente o que o grupo encontra e evitando números redondos. É muito mais interessante dizer "vocês encontram um baú metálico com uma fechadura de adamante imitando a boca de um anão. Dentro, há 949 peças de platina gravadas com o brasão de um antigo rei de Doherimm", do que dizer "vocês encontram 1.000 TL". Para evitar números redondos, diminua o primeiro dígito em 1 e role 1d10 para cada dígito subsequente. Por exemplo, se o tesouro gerado for 3.000 TL, você reduz o primeiro dígito em 1 e rola 1d10 para cada um dos três dígitos subsequentes. Assim, se você rolar 6, 0 e 9, ficara com 2.609 TL. Claro que isso diminui um pouco o valor final, mas como essa tabela é mais generosa que a tabela do livro básico, as coisas se equilibram.

Categoria de Idade*	Número de Bens
Filhote	1d4-1 (média 1,5)
Jovem	1d4 (média 2,5)
Adulto	2d4 (média 5)
Venerável	3d4 (média 7,5)
Ancião	4d4 (média 10)

CAVERNA DO SABER

TABELA GERAL DE TESOURO DE DRAGÃO	
d%	**Tesouro**
0 ou menos	Sucata sem valor. Armas quebradas, livros queimados, etc. Talvez o dragão tenha sentado em cima do tesouro sem querer, ou usado sua baforada para o lado errado!
01-05	Algibeira contendo 364 TO (ou role 1d6x100 TO).
06-10	Espada longa obra-prima (ou role outra arma na tabela de armas em TRPG, p. 249*).
11-15	Estatueta de madrepérola de um cavaleiro com um braço quebrado. Pode ser vendida como está por 700 TO. Como opção, o personagem pode tentar consertá-la. Isso exige uma semana de trabalho, o gasto de 150 TO e um teste bem-sucedido de Ofício (escultura) contra CD 20. Se o teste for bem-sucedido, a estatueta pode ser vendida por 1.400 TO. Em vez da estatueta, você pode rolar outra obra de arte, com outro valor, usando a tabela em TRPG, p. 248*. Ela ainda estará quebrada, valendo metade do valor rolado e podendo ser consertada para ser vendida por seu valor original.
16-20	Cota de malha obra-prima (ou role outra armadura ou escudo na tabela em TRPG, p. 249*).
21-25	Tapeçaria élfica mostrando cavaleiros feéricos montados em gamos, em uma floresta em Nivenciúen. Pode ser vendida por 1.200 TO num mercado grande. Se o grupo encontrar um elfo rico, ele estará disposto a pagar até 3.000 TO pela peça. O mestre pode inventar outra obra de arte específica de um povo — por exemplo, o busto em mármore de um general táurico, um manto de seda e brilhantes qareen, etc. Role 5d6 x 100 TO para o valor, e multiplique por 2,5 se for vendido para alguém do povo ou cultura representado.
31-35	Baú de madeira de lei, com aproximadamente 40 cm de largura, contendo 857 PO.
36-40	Estandarte empoeirado com brasão de uma família nobre. Como peça de decoração vale 550 TO, mas a família original estaria disposta a pagar até dez vezes esse valor! Isso exige descobrir a família dona do brasão, com um teste de Conhecimento (nobreza) contra CD 20, e, claro, viajar até as terras dela.
41-45	Couraça de mitral (ou role outra armadura ou escudo na tabela em TRPG, p. 249*, e outro material especial, na tabela de materiais especiais, na mesma página).
46-50	Pilha de roupas comuns, de um viajante, e sem valor. Se os personagens procurarem (Percepção CD 20) ou usarem detectar magia, encontra um par de luvas da destreza +4. O mestre pode gerar outro item mágico menor, usando a tabela em TRPG, p. 251* e "escondê-lo" no meio de itens similares, mas comuns.
51-55	Arca de madeira reforçada com ferro, com aproximadamente 1,5 metro de largura, contendo 13.811 TP (ou role 4d6 x 1.000 TP).
56-60	Pergaminhos em couro com runas dracônicas. Podem ser decifrados com um teste de Identificar Magia e permitem que o personagem aprenda uma magia. A magia pode ser decidida pelo mestre ou rolada na tabela de pergaminhos (TRPG, p. 261*). A CD do teste é igual a 25 + o nível da magia.
61-65	Baú de madeira já cinzenta e carcomida, contendo 9.805 peças de prata antigas e gastas, com brasões de reinos que precedem a Grande Batalha. Por já terem perdido um pouco do metal, as moedas valem apenas o equivalente a 784 TO. Mas, se forem vendidas para um historiador, ele estará disposto a pagar até o dobro disso (1.568 TO).

TABELA GERAL DE TESOURO DE DRAGÃO	
d%	**Tesouro**
66-70	Pedestal com um elmo de ouro cravejado com rubis. O elmo é decorativo, não serve para a batalha, mas é um presente digno de um rei! Pode ser vendido por até 9.000 TO. É claro que não é qualquer mercador que vai estar disposto (ou mesmo ter condições) de comprar tal peça. Como opção, o mestre pode inventar outra peça valiosa e rolar 2d6+1 x 1.000 TO para seu valor. Apenas lembre-se de que isso não é dinheiro! Os personagens precisam achar alguém rico o bastante para comprar um item desses, ou aceitar trocá-lo por muito menos do que isso.
71-75	O sangue do dragão escorre para fora do seu corpo mantendo seu poder. Ele pode ser recolhido num frasco e rende 1d4 doses. Cada dose pode ser bebida para aumentar em +1 os pontos de vida ou pontos de magia do personagem, permanentemente!
76-80	Role um item mágico menor (primeira coluna da tabela em TRPG, p. 251*).
81-85	O covil possui enormes pilhas de moedas! Há peças de todos os tipos. A maior parte é cobre e prata, mas também há ouro e até mesmo platina. Tirar todas as pilhas dará trabalho, mas rende o equivalente a 20 mil Tibares de ouro (ou role 4d10 x 1.000 TO).
86-90	Role um item mágico médio (segunda coluna da tabela em TRPG, p. 251*).
91-95	Um documento com carimbo real que dá a quem possui-lo direito sobre as terras onde o dragão estabeleceu seu covil. O dragão tomou o papel do antigo lorde, quando destruiu o castelo dele, e resolveu guardá-lo por colecionismo. Em posse do documento, o grupo pode legalmente estabelecer um domínio aqui (veja as regras para domínios na *Dragão Brasil 118*).
96-100	Role um item mágico maior (terceira coluna da tabela em TRPG, p. 251*).
101-105	Quando o dragão morre, energia elemental emana do corpo dele e entra no corpo do personagem mais próximo (se houver mais de um personagem perto, eles devem fazer um teste de Carisma oposto; aquele que vencer o teste recebe a energia). O personagem recebe resistência a energia 10; além disso, seus ataques físicos e magias causam +1 ponto de dano de energia. O tipo de energia é o mesmo do sopro do dragão.
106-110	O chão do covil é forrado de moedas — o dragão dormia sobre uma "cama" de tesouro! A maior parte das moedas, é claro, é de cobre e prata. Mesmo assim, o total equivale a pelo menos 300 mil peças de ouro! Tirar todas essas moedas do covil vai exigir muitos trabalhadores com carroças (ou outra ideia por parte dos jogadores), além de atrair a atenção de bandidos, de coletores de impostos do reino e de aproveitadores de vários tipos. Só lidar com um tesouro desses pode ser uma aventura por si só!
111-115	O dragão viveu tanto tempo neste covil que o lugar ficou impregnado com o poder dele. O primeiro personagem que chegar ao centro do covil após a morte do dragão aumenta uma de suas habilidades básicas (à sua escolha) em um ponto, permanentemente.
116-120	No lugar de maior destaque do covil, sobre uma almofada em um pedestal e debaixo de uma redoma de vidro mágico, o maior tesouro possível: um Rubi da Virtude (TRPG, p. 273*)! Obviamente, o mestre pode escolher outro artefato — apenas lembre-se de que artefatos podem ter grande consequência na campanha.

*Todas as remissões de páginas referem-se ao livro básico *Tormenta RPG*, nas edições *Revisada* ou *Guilda do Macaco*.

Uma história no mundo de *Inferno Movido a Vapor*

E Então Ela Se Foi...

por Marlon Teske

Arte de Ricardo Mango

A forte luz amarela das lâmpadas incandescentes iluminava o rosto morto de Joanah enquanto o esquife descia lentamente pela plataforma. A funerária tentava com isso passar a ilusão de que o corpo seria cremado no calor da boa e velha chama, mas os três que estavam ali para se despedir sabiam que isso era apenas besteira. Uma forma de tornar a dor menor.

O processo era muito mais simples e mundano. Ela seria baixada para os porões, onde acabaria triturada. Seus restos acondicionados em tonéis apodreceriam junto com centenas de outros, passando por vários processos alquímicos durante dias, até que todos os compostos que pudessem ser economicamente interessantes fossem filtrados. Mais algumas semanas daquilo e usariam o que sobrou para adubar o solo de alguma fazenda estatal qualquer.

Isso sequer era a parte mais difícil de aceitar. Afinal, o mundo estava morto e o governo precisava alimentar o povo. Não havia nenhum motivo para desperdiçar o que o estado investiu em Joanah durante anos simplesmente transformando tudo em fumaça e cinza. Não agora, em que passavam pela pior seca em décadas, em que as poucas chuvas eram ácidas e que a queda nas colheitas atingia níveis alarmantes.

O que realmente corroia as entranhas a ponto de doer era que ela era a única que podia ser considerada inocente em toda aquela história. Mesmo que também estivesse nisso até o pescoço, ainda que sem saber, foram os três que deixaram a situação chegar tão longe, primeiro por desespero, depois apenas porque valia a pena arriscar. Era tão injusto que justamente ela tenha pago o preço máximo que a culpa e a vergonha deles era quase palpável.

A cerimônia durou poucos minutos. Nesse tempo, o silêncio só foi quebrado pelo barulho das engrenagens do elevador e pelo realejo que repetia o mesmo trecho batido de uma velha música fúnebre. Ninguém rezou pela alma, sabiam que era inútil. Os deuses haviam falhado quando mais precisaram deles e até onde sabiam, também estavam mortos. Quando a cortina foi fechada, havia acabado. Aquela pessoa incrível, extrovertida e inteligente não existia mais.

Juntos, se dirigiram à porta. Vestiram os casacos pesados sobre o macacão da empresa, se cobriram com os chapéus surrados e ganharam a rua. A chama de algumas

lâmpadas a óleo bruxuleava, mas em geral tudo estava escuro, úmido e coberto daquela fuligem fedorenta resultante da mistura de neblina com fumaça de motor. Cartazes da firma com os dizeres “O Futuro é Movido a Vapor” estavam por toda parte, enfileirados nas paredes. Dividiam espaço com outros que mostravam uma mocinha de uniforme caído nos ombros sorrindo ao enfiar carvão numa caldeira.

Em volta, um mar de gente. Todos indo e vindo por uma entre as centenas de ruelas entrelaçadas da Cidade Baixa. Cavalos, autocarros, bicicletas, motonetas, ratos, halflings e pessoas a pé. Dividiam espaço no trânsito com ambulantes, vendedores de todo tipo, prostitutas, assaltantes e mendigos. Um trem elevado passou acima deles, saindo e entrando por entre o vão dos prédios impossivelmente altos, o metal das rodas guinchando e batendo contra os trilhos. Caótico, opressivo e ensurdecedor. Um verdadeiro inferno.

— Merda de lugar! — reclamou Fuinha. Era um dos veteranos da empresa, com dezesseis anos de trabalho solitário como mecânico nos túneis. Magro, curvado e quase cego por ter queimado o rosto num acidente nas minas, sobreviveu para virar o homem de meia idade solitário e decadente que era hoje — Odeio essa multidão! E todo esse barulho me deixa ainda mais perdido! É de enlouquecer!

Sweet revirou os olhos. Era prisioneiro de guerra, cumprindo pena de trabalhos forçados há dois anos. Diziam que tinha sangue de elfo, por causa do rosto comprido e dos olhos num tom esquisito de laranja. Nunca negou, tampouco confirmou tal coisa. As dúvidas dos outros sobre quem ele era ou o que fazia o divertiam.

Tragou profundamente a fumaça do cigarro vagabundo para atiçar as brasas que morriam e com elas acendeu o próximo. Jogou a guimba no chão, pisou em cima e com a mesma indiferença, soprou fumaça no rosto de Fuinha.

— Foda-se o que você odeia. — falou — Ninguém liga.

— Fica na sua, Sweet.

Ficar na dele. Era isso que James fazia de melhor, tanto que recomendava pra todo mundo, o tempo todo. Assim como Sweet, estava cumprindo pena trabalhando na firma. Antes, era boxeador. Acabou se envolvendo com as pessoas erradas e no processo

perdeu muito dinheiro, além da liberdade. Admitia que fora estúpido e mesmo que ficasse limpo com a lei, já estava velho demais para lutar. Nunca mais iria conseguir recomeçar, e por isso tinha apenas desistido. A falta de perspectiva no futuro o deixaram apático, indiferente e aparentemente dócil.

— Quer saber? Foda-se você também, grandão — disse Sweet. Apesar do apelido simpático, era o mais amargo dos três. Como tinha outros dez anos de pena pela frente, tornava-se mais odioso a cada dia. Todos, inclusive o próprio, sabiam que uma década de trabalhos forçados nas minas era uma sentença de morte. Várias horas quebrando rochas, cavando túneis e carregando pedras envelheciam alguém pra valer. Isso explicava boa parte do comportamento ácido e destrutivo. O resto, especulava Fuinha, era sangue de elfo mesmo. Achando não ter deixado seu descontentamento às claras o suficiente, completou:

— Acabei de me despedir da única pessoa que me impedia de deitar a cabeça nos trilhos. A última coisa que preciso é de alguém ruminando besteira nos meus ouvidos.

— Nós também estamos mal, docinho. Por isso é que estamos aqui, lembra?

Se encararam por um tempo, com Fuinha de olhos apertados por detrás das grossas lentes dos óculos procurando enxergar alguém, virando-se de um para o outro. Sweet desistiu primeiro, deu de ombros e calou a boca depois disso.

Foi assim, em silêncio, que cruzaram a rua. Precisaram se esquivar dos pedintes, aleijados de guerra e de um sujeito que gritava a plenos pulmões contra algo que só ele era capaz de ver antes de alcançar o carro. Haviam deixado algumas moedas com um orc para que ficasse de olho nele, mas o sujeito já havia sumido. Ao menos, o veículo ainda estava lá.

Entraram no velho modelo 49 e esperaram. Sweet ao volante e Fuinha atrás. Ao lado dele, escondido debaixo de uma bandeira do estado, o pequeno arsenal esperava. Três pistolas de tiro único e munição para quatro recargas, um revólver com tambor para oito disparos, duas granadas de mão e a porra de uma metralhadora gatling. Oito canos giratórios capazes de disparar duzentos tiros por minuto. Era tão difícil de conseguir, armazenar e montar que nem o exército contava com muitas daquelas.

— Me pergunto como diabos conseguiu tudo isso, Fuinha. — comentou James erguendo um dos lados da bandeira para conferir o que tinham.

— Juntei com o passar dos anos. Achei mais interessante que colecionar selos. — respondeu, e soltou uma risada abafada quando Sweet e James se voltaram para ele, incrédulos. — Não acredito que caíram nessa. Consegui com os guardas, claro. Foi fácil.

— E porque eles lhe dariam essas coisas? Gostavam de Joanah tanto assim?

— Eu não disse que pedi por elas, James! Por favor, posso não ser um condenado como vocês, mas quem confiaria uma granada a um mecânico? É claro que eu roubei tudo! Durante as trocas de guardas, ou enquanto tiravam um cochilo...

— As pistolas até entendo, mas uma metralhadora? — insistiu o ex-boxeador.

— A gatling foi presente do terceiro turno, e confesso que também não sei como conseguiram ou pra que tinham uma dessas no depósito. Talvez tenham montado por conta própria, por brincadeira — explicou, tateando e procurando nos próprios bolsos até achar o que queria. Uma bala de revólver com o número 3 riscado toscamente nela — E também me deram isso. Prometi que mandaria essa bem no meio do crânio do Poltrão.

— Então é melhor deixá-la conosco — caçoou Sweet — Você é capaz de acertar um de nós em vez dele.

— Não se preocupe. Vai ser à queima-roupa — explicou, um sorriso torto nos lábios deixando os últimos dentes da frente à mostra — Quero colocar minhas mãos na garganta dele antes de disparar. Sentir o cheiro de mijo enquanto esgano o maldito pescoço. Preciso ver ele dar adeus a essa vida miserável. E vocês sabem que tenho que estar bem perto pra ver alguma coisa.

— Você gastou um bocado de tempo pensando nisso, certo? — era James — Mas já disse, vamos atirar primeiro e ser cruéis depois. Ninguém pára pra esganar ninguém até que o Açougueiro esteja realmente morto.

— Me deixa sonhar, porra! — gargalhou Fuinha, esfregando as mãos de excitação e sendo imediatamente repreendido por Sweet que apontava com o queixo para alguém adiante, misturado na multidão.

— É aquele, não é? — sussurrou — O magrelo mais alto, saindo do bar.

James olhou, e teve que respirar fundo para não disparar contra o maldito falastrão ali mesmo. O reconheceria mesmo que estivesse vestido de mulher e sem ambas as pernas. Era o Poltrão. O contato de James com o Açougueiro por quase meio ano. A parceria durou até cometer o erro de confiar demais no desgraçado.

— É o próprio. De olho nele, Sweet. Vamos rodar.

E foi o que fizeram. Por um longo tempo, entraram e saíram de ruas e avenidas, sempre a uma distância segura, dirigindo e estacionando, acelerando e freando numa caçada longa e tediosa através de toda aquela parte da Cidade Baixa. A madrugada se tornou dia, e o dia se arrastou até a tarde enquanto Poltrão passava pelas lojas do bairro cobrando a taxa de proteção que o Açougueiro vendia aos comerciantes.

Em dado momento, enfiou-se em uma casa de tolerância e não saiu mais. Temeram ter perdido o rastro do sujeito, mas antes que começassem a ficar nervosos, Sweet se prontificou a entrar sozinho e verificar. James protestou tanto contra aquela ideia que resolveram fazer isso juntos de uma vez, deixando Fuinha e a gatling prontos e a postos. Não teriam outra chance de qualquer forma. Instintivamente procuraram pelo relógio mais próximo. Haviam milhares deles na cidade inteira, inclusive nos antigos brasões do velho reino.

Eram quatro da tarde e estava escuro. No alto dos prédios, muito acima de toda a miséria, os figurões da Cidade Alta podiam sentir o sol. Mas a luz quente nunca tocava os miseráveis e os trabalhadores lá embaixo. Para os pobres, os restos.

— Daqui não há mais volta — comentou James.

— Ninguém pensou em voltar desde o começo — lembrou Sweet escondendo uma granada e parte das armas nos bolsos internos do macacão e entregando o restante para o ex-boxeador — Não aparecemos na firma após o funeral, já devem estar nos caçando.

— Ainda acho que também deveria entrar — reclamou Fuinha, triste por ficar para trás.

— Besteira — cortou James — Você é nossa garantia. Se esse for o covil do Açougueiro, eles vão nos reconhecer na mesma hora. Se não for, acabou pra nós e você segue sozinho. Não há o que escolher e nem o que pensar.

— Então qual será o sinal? — perguntou o mecânico já ocupado em montar as inúmeras peças que compunham a metralhadora.

— Fácil. — disse Sweet conferindo a trava uma vez mais — Quando parar de escutar os disparos e começar a ouvir os gritos, você entra.

Acendeu outro cigarro e saiu do carro. James puxou o chapéu sobre o crânio calvo e fez o mesmo pela outra porta. Enquanto caminhava sentindo o peso das armas dentro da roupa, seu único e maior pensamento era o quanto todos eles adoravam aquela mulher. Ela fora o último resquício de luz nas suas vidas miseráveis. O alento depois das jornadas de trabalho longas e extenuantes nas minas. Era nela que pensavam quando batiam o cartão-ponto, tiravam a porra daquele macacão fedorento e fingiam que eram livres.

Fazia questão de guardar tudo aquilo fresco na memória. De relembrar sempre do sorriso franco dela diante das blasfêmias de Sweet, ou do som de sua voz ralhando com Fuinha por ter passado outra noite em claro trabalhando em algum maldito motor. Do brilho no olhar quando os quatro se encontravam para a sagrada rodada de cerveja barata ao final do expediente, de caminhar de braços dados até o gueto onde os condenados dormiam.

Era tão difícil aceitar que ela se foi que não conseguia perdoar. O Açougueiro tinha ido longe demais.

Sweet olhou de soslaio para o companheiro e sorriu ao ver a determinação em seu semblante. Era bom ver a chama do lutador que ele havia sido ainda viva em algum lugar, mesmo que numa hora como essa. De fato, ele também se sentia mais leve por estar fazendo alguma coisa fora da rotina imposta da prisão. Fechou os olhos, tragou o cigarro e imaginou um céu limpo e azul, com um sol queimando luz viva e boa. Bem diferente do vermelho mortiço de hoje, que mal afastava as sombras e que parecia apagar um pouco mais a cada dia.

— Ela era a última coisa boa nesse mundo podre. — comentou, distraído.

— Era mesmo. — concordou o outro. — E sabe de uma coisa? Ela faria o mesmo por nós.

— Pode apostar seu chapéu que sim.

A boate era igual a milhares de outras espalhadas pelos becos escuros da metrópole. Uma porta de vai e vem dava acesso a um salão empolado onde meia dúzia de desocupados bebiam e jogavam cartas. Uma pianola de armário tocava o mesmo rolo de música por horas, esquecida. O balcão comprido estava praticamente vazio, exceto por um bêbado dormindo com o rosto afundado entre os braços e pelo barman lavando copos. Num palco minúsculo, três dançarinas com pesados vestidos conversavam sentadas no beiral do gargarejo. Poltrão estava com elas.

Um orc leão de chácara se ergueu ao ver a dupla, tentando impedir a passagem de ambos. Sem aviso, Sweet afastou o sobretudo, tirou a primeira pistola de dentro do macacão e disparou contra o queixo do sujeito. As lascas de osso e as gotas de sangue ainda choviam quando James começou a atirar. O cão do revólver bateu três vezes, enviando morte em forma de chumbo antes do primeiro disparo contra eles se fazer ouvir. Veio do bêbado. Pelo visto, a pólvora era um bom remédio contra a ressaca.

O barman também resolveu interferir. Puxou uma espingarda de cano serrado de trás do balcão e disparou. O coice da arma o fez dar um passo para trás. Sweet se jogou para um lado, escondendo-se atrás de uma coluna enquanto James virou uma das mesas, usando-a como cobertura. Escaparam incólumes da chuva de projéteis que deixou uma profunda marca nas paredes em volta. Olharam-se por um breve segundo e então voltaram a atirar, um dando cobertura ao outro.

Poltrão entrou na festa, atirando a esmo enquanto as meninas procuravam se abrigar de alguma forma. Um dos sujeitos do carteado puxou uma faca e levou um tiro em troca. Era o último disparo de James. Sem munição, se armou com uma das cadeiras e partiu para cima dos demais. Derrubou dois deles antes de ser atingido pelo sujeito detrás do balcão. Sweet revidou, a bala atingiu o alvo no meio do rosto, arrancando boa parte do maxilar. Ele caiu para trás na mesma hora, gritando, tiras de pele solta e sangue escorrendo farto.

— Tudo certo ai, grandão? — perguntou.

James respondeu com um aceno único. Estava furado, mas bem. Quando os clientes que ocupavam os quartinhos dos fundos começaram a colocar a cabeça pra fora,

jogou sua granada lá para trás. A explosão os deixou meio surdos, mas muito mais espertos. Poucas portas se abriram depois disso. Porém, o barulho atraiu o restante dos capangas do Açougueiro que estavam no segundo andar. Eles logo se juntaram ao baile, dessa vez bem armados e precavidos.

Sweet acabou atingido, perdendo a arma junto com os dedos. Foi tão rápido e repentino que não pensou sequer em gritar. Ficou olhando em choque para o que havia restado da própria mão enquanto o revólver escorregava junto com o indicador e o anelar, caindo ao mesmo tempo que o último dos bêbados. Agora só Poltrão ainda atirava. Estava louco feito o diabo, gritando impropérios contra todos, mas direcionados a James em especial.

— Sempre soube que você era burro, mas enfrentar o Açougueiro contando apenas com o seu namorado está um patamar acima! O que fizemos com a sua garota não foi lição o suficiente?

— É melhor ficar na sua, Poltrão — respondeu o ex-boxeador rilhando os dentes — Esse assunto é bastante delicado pra mim. É melhor não me aborrecer ainda mais!

— Pelo menos tem coragem! — gargalhou — Só que já viramos a partida, otário! Assim que colocarem o focinho para fora, vamos enfiar tanto chumbo no seu couro que o papa-defuntos vai confundir o que restar com pedaços de mecanoide!

Risos. Mais por medo da reação do chefe do que pela piada em si. James achou que precisaria continuar puxando assunto por mais tempo, mas o brilho dos faróis na janela lateral foi suficiente para saber quem iria rir por último. Em instantes, os mais de quinhentos quilos de ferro do calhambeque desgovernado atravessaram as paredes, com Fuinha atirando às cegas, agarrado ao gatilho da gatling, fazendo chover a ira dos céus sobre todos. O carro não parou de pronto. Atravessou todo o lugar, derrubando mesas, cadeiras, a pianola e terminando sua última viagem de encontro à parede oposta, bem no meio da prateleira de bebidas.

Com a batida, o mecânico enfiou a boca de encontro a base de metal da arma, arrebentando os lábios e perdendo os óculos junto com os últimos dentes. Mas por todos os demônios esquecidos, trazia um enorme e satisfeito sorriso só de gengivas no rosto.

A gatling cantava, e continuou assim por um longo tempo. Os cartuchos vazios caiam aos pés de Fuinha, um após o outro numa verdadeira procissão maldita até que a metralhadora emperrou devido ao calor, emudecendo para sempre. Quando o som dos tiros cedeu, puderam enfim ouvir sua voz. Ele estava berrando o nome de Joanah.

— Hei! — gritou James do outro lado da barricada — Acabou, Fuinha! Droga, acabou!

— Eu consegui? — perguntou ele com a língua enrolada, cuspindo sangue e ainda girando a manivela da arma, confuso pelo impacto — Eles estão mortos?

— Nem todos — respondeu Sweet espiando o que sobrou dos corpos. Não estavam em um estado melhor que o próprio saloon. Segurando com força os restos da própria mão dentro do macacão, usando o tecido grosso para tentar estancar o sangramento, concluiu: — Mas não vão se demorar muito aqui ainda.

— E o Poltrão?

— Praticamente já sentou no colo do capeta — respondeu — Se quiser esganar, sentir cheiro de mijo e tudo aquilo que falou, a hora é agora.

— Me ajuda a sair daqui, James. Cara, estou muito tonto.

— Então é melhor ficar parado, Fuinha. Você está sangrando como um porco.

— Foda-se. Se não me levar, vou de arrasto até lá.

Sem alternativa, James o tirou de dentro das ferragens e o carregou até o traidor. Sentado ao lado, tateou o que havia sobrado do corpo do desgraçado, sentindo a carne entre os dedos, e suspirou. Arfando, enfiou a mão no bolso da camisa e tirou dali a bala com o número 3 riscado nela. Sweet lhe alcançou a pistola com a mão restante. Ele preparou o disparo e encostou a arma na têmpora de Poltrão. Ficou ali, sentindo enquanto a respiração dele ficava cada vez mais difícil, até cessar por completo. Só então disparou.

— Estranho. Me sinto mais frustrado do que antes.

— Não podemos ficar aqui de bobeira — lembrou James — Ainda não encontramos...

— Que bagunça! — comentou uma voz rouca e infantil, interrompendo o ex-boxeador. Um sujeito gordo, de rosto rosado, olhos muito juntos e uma pinta falsa desenhada na face esquerda. Descia com certa dificuldade, mas falando num tom casual que não combinava com o circo de horrores no qual haviam transformado o lugar.

Estava vestido completamente de branco, desde o chapéu com uma fita de cetim da mesma cor até os sapatos lustrosos de couro. Com um cuidado exagerado para não se sujar de sangue, olhando bem onde pisava a cada passo, caminhou até o lado do trio, levando um lenço de seda no nariz para não inspirar os odores de morte.

— Não acham que exageraram um pouco na dose?

— Quem é? — perguntou Fuinha — Quem está aí?

— É o Açougueiro — respondeu James — É o maldito do Açougueiro.

— Não gosto desse apelido — ralhou o homem, nenhuma mudança no semblante — Soa tão rude!

Olharam-se, confusos. Não apenas a situação era estranha e desconfortável como o próprio Açougueiro emanava uma tranquilidade inexplicável e inumana. Tinha uma presença de tal forma incondizente com seu aspecto físico que os três, feridos como estavam, ficaram sem reação. A essa altura, vários milicianos já entravam pelo rombo criado pelo carro, de armas em punho. Os clientes e acompanhantes que estavam escondidos nos quartos dos fundos aproveitaram a oportunidade para sair, quase todos chorando ou fugindo de maiores constrangimentos. Um dos guardas com divisas de capitão se aproximou do Açougueiro. Vinha acompanhado de meia dúzia de policiais. Discretamente, levantou o quepe em respeito. O movimento não passou despercebido por James.

— Como tem a cara de pau de aparecer assim na nossa frente? — era Sweet.

— O que queriam que fizesse? Afinal, esse bar... ou o que restou dele, é de minha propriedade! Vocês chegaram do nada e sem motivo, atirando feito loucos. Felizmente, sempre posso contar com a presteza da milícia para me socorrer contra selvagens!

— O prazer é nosso, senhor! — agradeceu o capitão. Virou-se na direção dos demais, dando ordem de prisão ao trio. Prontamente, os milicianos sacaram as algemas dos cintos.

— Afinal, o que pretendiam com isso? — perguntou o Açougueiro, em tom inocente.

— Não esperava mesmo sair impune depois do que fez conosco, verme! — falou James em tom acusatório — Joanah não tinha nada com essa história. Ela só entregava aquela porcaria pra você porque pedimos. Era inocente!

— Joanah? — murmurou, e depois de algum tempo, com um dar de ombros — Não lembro de ninguém com esse nome. Pudera, sequer conheço vocês!

— Não nos conhece? Desgraçado. Trabalhamos para você, todos nós!

O Açougueiro se voltou para eles com o rosto esquisito completamente sereno, de certa forma, parecia até mesmo triste. Sweet notou que ele nunca piscava. Mantinha os dois pontinhos negros perdidos naquela cara redonda olhando para lugar algum, como se estivesse procurando por algo muito ao longe, em algum ponto além das paredes do saloon. Com um gesto de lenço, sentenciou:

— Meninos, acham mesmo que me lembro do rosto de todo mundo que cruza meu caminho?

— Seu bastardo sem mãe! — gritou James. Mesmo baleado, foram precisos três guardas para segurá-lo, e um quarto para enfim lhe colocar as algemas.

Enquanto isso, o outro ainda falava. Sincero e cruel, cada palavra rolando macia entre os lábios grossos:

— Seja lá o que vocês achavam que faziam pra mim, sem dúvida não era importante. Talvez alguma operação menor, algo que decidi relegar a algum subalterno. Como podem ver, tenho todos aqui nos meus bolsos. A polícia, os políticos, boa parte da firma... É com eles que gasto meu tempo. Vocês nunca foram ninguém.

— Nós tínhamos um acordo, canalha! Para cada joia tirada das minas, você nos tiraria um mês de pena. Para cada fragmento de urânio, dois! Sweet pegou dez anos! Dez anos! É uma pena de morte!

A essa altura, alguns guardas já riam da situação dos três. Estava claro que foram usados e que, no momento certo, seriam silenciados e esquecidos. Os negócios do Açougueiro não lhes interessavam, por isso, seguiram cumprindo suas ordens. Algemaram Fuinha facilmente. Ele estava ainda sentado ao lado do corpo de Poltrão e não ofereceu nenhuma resistência. O último policial se voltou para Sweet.

— Chega, James. — ele pediu, sorrindo apesar da mão destruída, o tecido grosso do macacão que fazia vez de torniquete já completamente empapado de sangue — Acabou. Foi uma ilusão. Conseguimos um pouco de esperança, só isso.

— Não pode ser assim — lamentou o velho boxeador — Ele não pode sair impune disso!

— James — chamou Fuinha, os olhos queimados procurando pelo companheiro. Também havia serenidade em seu rosto — Chegou a hora, camarada. Chegamos até aqui juntos, vamos sair dessa juntos também.

— Mãos ao alto, parceiro — exigiu o policial, pistola em punho — Tire essa mão de dentro das roupas bem devagar e sem gracinhas.

— Ele está ferido, maldito! — esbravejou James.

— Grandão, Fuinha tem razão. Está na hora. É melhor você ficar na sua.

Com calma, tremendo um pouco pela dor, Sweet tirou a mão arruinada de dentro das vestes, levantando-as para cima, servil. Entre os dedos restantes, usava o pino da última granada que jazia em suas costas como uma aliança. Um símbolo final do pacto que firmaram juntos, um ano e meio antes, rindo e bebendo cerveja. James foi o único que notou. Parou de resistir na mesma hora e sorriu. Mais que isso, gargalhou a ponto das lágrimas caírem.

Sweet fechou os olhos. Em sua memória, a lembrança do velho sol de outrora voltou ainda mais forte. Tão nítida e vívida que, quem sabe, sequer tenha notado o fogo da explosão que o consumiu, levando os demais consigo, devorando seus corpos no calor da boa e velha chama.

Conheça mais sobre Inferno Movido a Vapor no **site da Jambô**.

MESTRE DA MASMORRA

Dragão! Não existe criatura mais clássica em RPG. Cenários inteiros são definidos pelo domínio de dragões *(Dragonlance)*, sua ausência *(Guerra dos Tronos)* ou, mais comumente, por sua presença em terras distantes, cercada de lendas e perigos.

Aventureiros de nível baixo não representam ameaça nem para o mais fraco dragão. Mesmo heróis poderosos temem encarar essas feras ancestrais. Ainda assim, todo jogador de RPG anseia por enfrentar essas criaturas. E, admita, mestre: você também é louco para colocar pelo menos um dragão na campanha!

Em mitologia, dragões nem sempre são vilões de uma história. Na maior parte das vezes, são guardiões de um tesouro, passagem, segredo ou artefato que deixará os heróis mais próximos de derrotar o verdadeiro antagonista.

Em RPG, os dragões têm desempenhado ambos os papéis. São guardiões de algum tipo ao longo de uma história maior, mas também podem ser o inimigo último de uma saga. De qualquer forma, são mais que um simples oponente; um dragão será sempre um enorme desafio.

Dragões como inimigos

Por mais poderosos que os dragões sejam, não é incomum que apareçam na maioria das campanhas de fantasia. E não pense que são uma exclusividade de aventuras de alto nível! Devido às diferentes categorias de idade, muitos mestres aproveitam para colocar um dragão mais jovem contra heróis menos experientes. Um dragão filhote tem ND 2-4 — dependendo da cor —, enquanto um dragão jovem tem ND 7-10. Isso parece ideal para personagens nos níveis iniciais ou em seus primeiros passos em níveis intermediários.

Mas um dragão é muito mais do que estatísticas de jogo. Embora um filhote seja uma criatura poderosa (mesmo que não pareça assim para aventureiros, seu ND médio está acima das pessoas comuns), ainda se trata de um *filhote*. E que herói mataria um filhote, mesmo sendo de dragão? Capturá-lo para devolvê-lo à natureza é muito mais honrado, mas muitos personagens jogadores cedem à tentação de apenas vendê-lo ao melhor preço. Os mais sábios treinarão o dragão como montaria e companheiro de batalhas…

A pergunta que você deve se fazer é: por que um dragão de qualquer categoria de idade estaria a serviço de alguém que os heróis precisam enfrentar?

A idade dos dragões

Um dragão filhote, por exemplo, não precisa ser apenas um inimigo exótico em meio a oponentes genéricos, escolhido por seu ND compatível com o dos heróis. Na verdade, um pouco de background pode deixar toda a aventura — e quem sabe até a campanha — muito mais interessante. Um filhote pode ter sido capturado e estar sendo criado pelos vilões para um dia soprar morte contra seus inimigos em um golpe contra o reino, ou pode ter sido sequestrado para forçar um de seus pais — ou os dois — a cooperarem com os vilões. Com um pouco de investigação, os heróis podem se aliar aos papais dragões e fazer justiça, plantando não apenas as sementes de respeito mútuo, mas também de futuros ganchos de aventura.

Um dragão filhote nas mãos dos heróis aventureiros também pode representar problemas. Talvez tenha sido resgatado de bandidos, chocado de um ovo recém-encontrado ou simplesmente seguiu os personagens dos jogadores quando os viu retornando de uma aventura. A pergunta que fica é: o que fazer com ele? É preciso cuidá-lo, alimentá-lo e, é claro, domesticá-lo de modo que possa entrar em uma cidade sem matar ninguém — e sem devorar os *pets* dos moradores locais! Além disso, os pais da criatura talvez ainda estejam vivos e em busca do filhote desaparecido. O que vai acontecer quando o encontrarem?

Um dragão jovem, por sua vez, é bem mais independente. Está na idade de se deixar levar pela curiosidade e sair pelo mundo para aprender sobre seus povos e culturas. Praticamente um alienígena entre as raças humanoides, pode se aliar a heróis e vilões pela mais simples curiosidade. Essa categoria de idade equivale à adolescência humana, que nada mais é do que o período em que aprendemos do que gostamos, do que não gostamos, quando dizemos sim, não e, mais importante, o porquê de tomarmos nossas decisões.

Assim, um dragão jovem poderia ser encontrado lutando ao lado dos vilões em uma aventura, mas ao lado dos mocinhos em outra. Um dragão pode *metamorfosear-se* para a forma de uma raça mortal e se misturar sem que ninguém saiba sua natureza real. Ou talvez apenas os heróis aventureiros a descubram, seja intencionalmente, seja porque a criatura caiu desacordada e reverteu à sua forma verdadeira — quem sabe depois de salvar um dos próprios personagens dos jogadores, tocado que foi por sua honra e altruísmo.

Enquanto um dragão filhote é facilmente direcionável por sua ignorância de tudo, um dragão jovem é influenciável exatamente por estar aprendendo sobre o mundo. Para uma

criatura para quem orgulho, cobiça, ambição e poder são tudo, um vilão que apresenta algumas ou a maioria destas características é o melhor exemplo que se poderia ter.

Para um vilão, contar com um dragão em suas fileiras é um trunfo quase sem paralelo. Trata-se da maior de todas as criaturas, afinal de contas. Para um vilão Caótico e Maligno, um aliado dragão é uma amostra real de sua força, enquanto para um vilão Leal e Maligno isso é prova de sua capacidade suprema de manipulação. Um vilão Neutro e Maligno fica satisfeito em saber que é capaz de absolutamente tudo para conseguir o que quer, mesmo angariar um dragão como aliado. Não é à toa que haja tantos vilões megalomaníacos por aí, não é mesmo?

Mas se para você dragões são vilões acima de tudo, há maneiras interessantes de mantê-los do lado dos bandidos. Esqueça o bom exemplo dos heróis ou qualquer fagulha de bondade que a admiração por seus feitos possa despertar; tudo será sempre visto pela ótica de alguém que busca fama, riqueza e poder.

Assim, um vilão acossado pelos papais dragões por ter raptado seu filhote não será apenas punido; será o primeiro banquete da criaturinha. Um dragão jovem, antes respeitoso e até admirador de seu mentor maligno, é quem afundará a adaga em suas costas no momento em que ele menos espera — e se o vilão não viu a chegada desse acontecimento, então não servia mais como mentor. Esses acontecimentos têm mais valor, é claro, quando os heróis aventureiros os testemunham; sabe aquele acordo com os papais dragões? Pois é, eles vieram ajudar e agora não há nada que os heróis possam fazer para que o filhote deixe de devorar o vilão.

Outra categoria de idade com potencial para enfrentar os heróis diretamente é a dos dragões adultos. Esses são conhecedores do mundo e sabem quem são. Não agem por ignorância ou influência externa, mas perseguem seus próprios objetivos com planos mais ou menos bem delineados. Esses objetivos, é claro, podem levá-los a se aliar a membros das "raças inferiores" por motivos variados.

O principal desses é a praticidade. Aliados humanoides quase sempre contam com capangas que fazem o serviço pesado. Além disso, um dragão adulto já não tem mais a mesma paciência para *metamorfosear-se* e misturar-se entre os mortais. É mais provável que ele simplesmente angarie seguidores por seu poder bruto do que por qualquer manipulação fina. É por isso que tantos dragões contam mais com criaturas primitivas e selvagens como capangas do que com elfos, anões e humanos. Mas um aliado de qualquer uma dessas raças provavelmente terá a paciência e a cobiça necessárias para fazer o que for preciso para reunir um exército, especialmente se contar com o apoio de um dragão para atrair ainda mais aliados.

Dragões em combate

Enquanto um gnoll corre para um herói e fica parado na frente dele batendo com seu machado de batalha até o oponente cair morto ou demonstrar força suficiente para fazê-lo desistir, um dragão é um oponente muito mais formidável.

Desde as categorias de idade mais novas, dragões contam com habilidades como voo, mordidas, garradas e, é claro, seu sopro. Eles jamais parariam na frente de um oponente e bateriam até matar ou morrer. Isso seria apenas um último recurso — e muito desesperado.

Dragões são virtualmente imortais, então sua paciência, mesmo quando curta, ainda é mais longa que a de um mortal. Por isso eles podem voar para longe confundindo seus oponentes e então voltar, atacar e recuar, aproveitando quando os oponentes estiverem desprevenidos. Além disso, dragões são, acima de tudo, inteligentes — e, por isso mesmo, lutam de maneira inteligente. Usam todos os recursos à sua disposição, do terreno a suas habilidades inatas. Dragões negros, por exemplo, conjuram *escuridão* antes da luta. E, quando o combate inicia, eles atacam primeiro o oponente mais fraco, como o mago, feiticeiro ou outro conjurador sem que esse o veja. Como mestre, é seu dever pensar cada passo de um dragão antes de a sessão de jogo começar.

Quando escrevi o **Bestiário de Arton Vol. 1**, fiz questão de incluir uma descrição de como cada tipo de dragão luta. Vale a pena conferir.

Dragões como vilões

Dragões adultos podem lutar diretamente com seus oponentes, mas já pertencem a uma categoria de idade em que o cérebro começa a se tornar mais importante que os músculos. Por isso, quando planejar sua próxima campanha, considere um dragão adulto como o vilão.

Mas qual a diferença exata entre um inimigo e um vilão? Um inimigo é apenas mais um oponente no caminho dos heróis. Pode aparecer mais de uma vez, mas o objetivo é que não dure a campanha inteira — sendo vencido em algum ponto. Já um vilão é o mestre por trás da maioria dos acontecimentos da campanha. É ele que bola o plano cujos efeitos e capangas são sentidos pelos heróis ao longo de várias sessões de jogo. Raramente será encontrado e mais raramente ainda os enfrentará em combate. Os heróis só devem enfrentá-lo em uma batalha épica no final da campanha.

Dragões adultos são bons vilões, mas dragões veneráveis podem ser ainda melhores como antagonistas deste nível. E, lembre-se: um dragão de uma categoria de idade superior pode contar com outros de categorias inferiores como tenentes, campeões e até capangas.

Também não estão acima de usar diabos, demônios e, quem sabe, até a própria Tormenta para seus fins. Ou, talvez, buscam dominar as raças mortais exatamente para prepará-las contra a Tempestade Rubra, no melhor estilo Doutor Destino: *o mundo será melhor quando eu conquistá-lo!*

Por fim, se você planeja uma campanha realmente épica, tem de pensar em termos cósmicos. É aqui que entram os *dragões anciões* — criaturas tão antigas que o nosso mundo é apenas uma casa de um tabuleiro que envolve outros planos, dimensões e até mesmo diferentes universos. Essas criaturas são tão antigas, poderosas e distantes de nossa realidade que muitas vezes sequer a consideram — ou presumem que já a controlam (o que pode muito bem ser verdade!).

Dragões nos Leões de Aço

Eu e meus amigos batizamos nossa campanha favorita de *Leões de Aço*, o nome do grupo de heróis. Ela durou mais de sete anos, com muitas voltas e reviravoltas. O fato de a vilã ser uma dragoa não foi mera coincidência.

Planejei a campanha mirando seu final; o combate épico entre os heróis e a vilã que tinha planos que se estendiam por todo o cenário de campanha. Seu objetivo era controle absoluto, dominação total e supremacia sem oposição. Reunindo um culto ao seu redor, pretendia ascender à divindade. E, daí, à principal deusa do cenário e, então, a ser mais importante do universo. Bem de acordo com o ego de um dragão.

Para alcançar seu objetivo, ela enviou emissários a vários grupos de poder do mundo. Ofereceu ajuda com os objetivos deles se fizessem o mesmo. Alguns aceitaram, outros nem tanto. O efeito foi que muitos eventos começaram a ocorrer por todo o mundo, aparentemente sem nenhuma conexão. A única que via o todo era a própria dragoa.

Uma armadilha desse tipo de vilão é que todos os acontecimentos estejam ligados aos seus planos. Um aviso: não caia nessa! Intercale missões que não tem nada a ver com os planos maiores com episódios da "mitologia da campanha", ligados à trama principal. Se todo membro da guilda dos ladrões está de alguma forma ligado ao vilão principal, isso não mostra a extensão da influência deste, mas a sua falta de imaginação enquanto mestre.

Fui deixando indícios aqui e ali da influência de um grande poder por trás dos planos de diversos vilões menores (menores em termos, é claro; alguns eram grandes vilões do cenário!). Foi só do meio para o final da campanha que os jogadores finalmente começaram a entender a extensão dos planos da dragoa — quando já era quase tarde demais! Não forcei a barra nem um pouco; estabeleci um calendário de acontecimentos e, a menos que estes fossem descobertos e combatidos, tomariam lugar e levariam os planos da dragoa mais um passo rumo ao sucesso.

Ao longo dos sete anos de jogo, incluí mais de um dragão como inimigo. Alguns não tinham nada a ver com a dragoa e seus planos, outros lutavam por seu favor, a maioria não sabia que estava sendo manipulada e alguns sabiam de sua existência e eram até mesmo seus inimigos. Boa parte das dicas nesta coluna surgiu da forma como usei os dragões na campanha dos Leões de Aço. Lá se vão mais de dez anos do fim da campanha e seus ensinamentos continuam atuais...

GUSTAVO BRAUNER

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Draco magnus aurum pellicula

DRAGÕES NO CINEMA

Abrindo uma pequena exceção, neste mês vamos deixar o terror de lado e falar de dragões em filmes, já que esta edição é especial, com dragões invadindo todas as páginas. E nem estamos fugindo tanto assim do tema, já que dragões são conhecidos por inspirar o terror por onde passam (bom, em alguns casos, os filmes realmente são um horror, mas não exatamente por causa da presença do dragão).

Dragões em um filme são como bolo e sorvete, sempre deixam tudo melhor. E, assim como bolo e sorvete, tem vezes que a gente só se interessa pelo dragão, nem ligando muito para detalhes como roteiro, atuações, direção, lógica... afinal, você não viu aquele DRAGÃO ABSURDO tacando fogo em tudo?!

Para falarmos dos grandes lagartos cuspidores de fogo (às vezes) e voadores (às vezes), segue uma lista comentada de grandes filmes. A lista tem filmes e animações onde o dragão está em um papel de destaque e é importante pra história... ou apenas é a coisa mais legal do filme. Não vamos falar de animações, games ou animes, porque aí seria covardia e iríamos precisar de muuuuuitas páginas. Existem ainda vários outros filmes com dragões, mas vamos mencionar apenas os mais relevantes (ou curiosos) segundo o dono da coluna!

Os Nibelungos – A Morte de Siegfried (Die Nibelungen,1924): obra épica do lendário diretor **Fritz Lang**, que ao contar a saga do Anel dos Nibelungos, foi um dos primeiros cineastas a colocar um dragão em cena... em 1924! Siegfried, o filho do rei Siegmund de Xanten encontra o dragão Fafnir e o mata com a espada que ele mesmo forjou. Depois se banha em seu sangue, se tornando invulnerável (exceto em parte do corpo onde uma folha caiu, impedindo que recebesse o sangue do dragão).

O filme é uma versão de parte do poema *A Canção dos Nibelungos (Nibelungenlied)*, que teria sido escrito entre 1180 e 1210 e é reconhecido como uma grande influência para *O Senhor dos Anéis*. O diretor Lang fez dois filmes baseados no poema, e o impressionante dragão Fafnir aparece no primeiro, que assombrou os espectadores com o arrojo dos efeitos especiais da época. Lembrem, era 1924, e ninguém sonhava em ver um dragão "vivo" no cinema. Hoje em dia, Fafnir parece engraçado (e meio com sono), mas foi um marco para sua época.

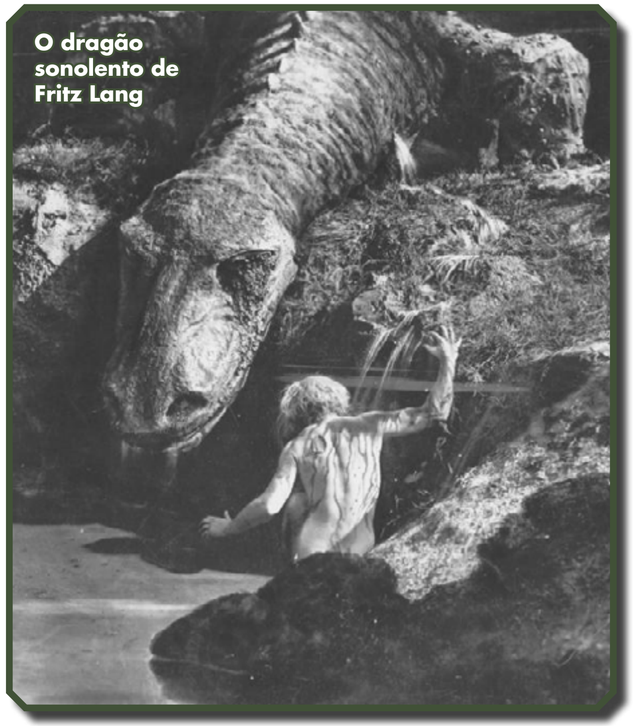
Simbad e a Princesa (The 7th Voyage of Sinbad, 1958): não é exatamente um filme de dragão, mas um filme *com* um dragão. Na década de 1950, filmes com tema de fantasia figuravam entre as maiores bilheterias, e aqueles que mostravam uma variedade de criaturas exóticas para o mocinho enfrentar (ou fugir) levavam multidões para os cinemas. Simbad foi um dos personagens a ganhar excelentes produções, que abusavam do *stop motion* — técnica de animação com bonecos movidos e filmados quadro a quadro. O grande mestre dessa técnica, **Ray Harryhausen**, foi o responsável pelos efeitos especiais (ou seja, os monstros) de *Simbad e a Princesa,* primeiro filme colorido a usar a técnica, com uma inesquecível cena de luta com um dragão e um ciclope (não me perguntem onde um vilão de *As Mil e Uma Noites* achou um dragão e um ciclope).

O filme é divertido pelo desfile de criaturas em *slow motion*. Alguns deles seriam reaproveitados em filmes posteriores, como *Fúria de Titãs* (*Clash of Titans,* de 1981)!

Jabberwocky – Um Herói por Acaso (Jabberwocky, 1977): um camponês acaba tendo que salvar o reino matando um terrível monstro que assola a região. E o monstro é... isso mesmo, um dragão. Na verdade, o filme é inspirado no poema *Jabberwocky,* de **Lewis Carrol**, que aparece em seu livro *Alice Através do Espelho*. O monstro do título é um tipo de dragão um pouco estranho, mas igualmente perigoso e mortal. No filme, o camponês passa por várias situações inusitadas e cômicas, antes de enfrentar a besta fera assassina. Este foi o primeiro filme dirigido pelo genial **Terry Gilliam**, feito com pouquíssima verba e com efeitos especiais desesperados.

Gilliam depois ficaria famoso (e seria premiado) por filmes como *Brazil: O Filme* (1985), *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1988), *O Pescador de Ilusões* (1991) e *Os 12 Macacos* (1995).

O Dragão e o Feiticeiro (Dragonslayer, 1981): sabe quando eu falei que em alguns filmes o dragão era a única coisa que valia a pena? Então, este é um desses casos. Lançado pela Disney para aproveitar o filão de fantasia dos anos 1980, *O Dragão e o Feiticeiro* foi marcante por seu... dragão! Utilizando uma moderna



O dragão sonolento de Fritz Lang

técnica, o modelo do dragão era animado por computador e filmado ao mesmo tempo, no estilo stop motion, mas "pulando" quadros para dar uma impressão maior de realismo. O dragão é tão legal que seu nome ainda é um dos melhores: *Vermithrax Pejorative*, que significa mais ou menos *"O Verme da Trácia que Deixa as Coisas Muito Piores"*. De acordo com o escritor **George R. R. Martin**, é o *"melhor dragão já mostrado em um filme"*.

A História sem Fim (Die Unendliche Geschichte, 1984): um filme incrível, baseado no livro ainda mais incrível de **Michael Ende**, mas que gerou muitas discussões (e alguns traumas). *A História sem Fim* é uma das produções mais marcantes dos anos 1980, maravilhando uma geração inteira de crianças e adultos. Um dos grandes motivos para tamanho sucesso foi indiscutivelmente a versão para as telas do personagem Falkor (ou Fuchur), o dragão da sorte. Muita gente não percebe (ou lembra) que Falkor é um dragão, por conta de sua cara de cachorro bonachão, por não ter pelos e não ser um típico dragão que sai cuspindo fogo e matando pessoas.

Mas o fato é que se trata de um dragão, do tipo oriental, comprido e esguio, que voa graças a leveza do espírito e que sorri praticamente a história inteira. O filme tem momentos tensos e traumáticos, como a cena do cavalo de Atreyu (não vou falar mais dela para não deixar o leitor deprimido), mas a presença de Falkor e seu otimismo inabalável transformaram-no em uma referência inesquecível no roll dos dragões. Mas faça um favor a você mesmo e ignore as sequências.

Parece um cachorro, mas é um dragão

Willow — Na Terra da Magia (Willow, 1988): dizem os boatos, que em 1988, **George Lucas** teria dito que a única empresa no cinema que poderia fazer uma versão de *O Senhor dos Anéis* era a Industrial Light and Magic, empresa de efeitos especiais fundada por ele. Para provar isso, Lucas escreveu e produziu *Willow – Na Terra da Magia*, convidando o conceituado diretor **Ron Howard** para a direção.

Willow divide opiniões. Muitos adoram sua forma de mostrar fantasia em uma saga épica, enquanto outros não conseguem aceitar **Warwik Davies** como o protagonista anão e o herói atrapalhando de **Val Kilmer**. Mas a verdade é que se trata de um dos melhores filmes de fantasia dos anos 1980, e certamente conta com alguns dos melhores efeitos especiais da época, com destaque para o dragão de duas cabeças Eborsisk. Infelizmente, *Willow* não teve o retorno que Lucas esperava, e as sequências cinematográficas planejadas não foram filmadas. A história, entretanto, continuou em romances, escritos com a lenda dos quadrinhos **Chris Claremont**. Os livros se chamam *Shadow Moon*(1995), *Shadow Dawn*(1996) e *Shadow Star* (2000), formando *The Chronicles of the Shadow War* (apenas em inglês).

Coração de Dragão (DragonHeart, 1996): na produção de efeitos especiais, por muito tempo se acreditou que uma criatura com focinho não conseguiria passar emoção ou convencer a audiência que era capaz de falar de forma "realista". Faltariam a ela os músculos de expressão que as pessoas associam (mesmo que inconscientemente) com o ato da fala. Em *Coração de Dragão,* a equipe de efeitos especiais se esforçou ao máximo para quebrar essa crença, criando Draco, um dos dragões mais expressivos e simpáticos do cinema (desde Falkor). E não foi à toa: o monstrengo usava as expressões faciais (e a voz) de **Sean Connery**.

O filme agradou não só os fãs de fantasia, mas uma audiência enorme, num começo de construção para as bases do que seria a retomada do gênero no cinema nos anos seguintes. *Coração de Dragão* fez tanto sucesso que gerou duas continuações, totalmente esquecíveis.

Reino de Fogo (Reign of Fire, 2002): um filme pós-apocaliptico onde a humanidade quase foi destruída por dragões que emergiram do subterrâneo e tomaram o mundo! Pode até parecer um filme de barato de zumbi — trocando zumbi por dragões, claro — mas esta superprodução contava com excelentes atores, efeitos especiais excelentes e dragões incríveis.

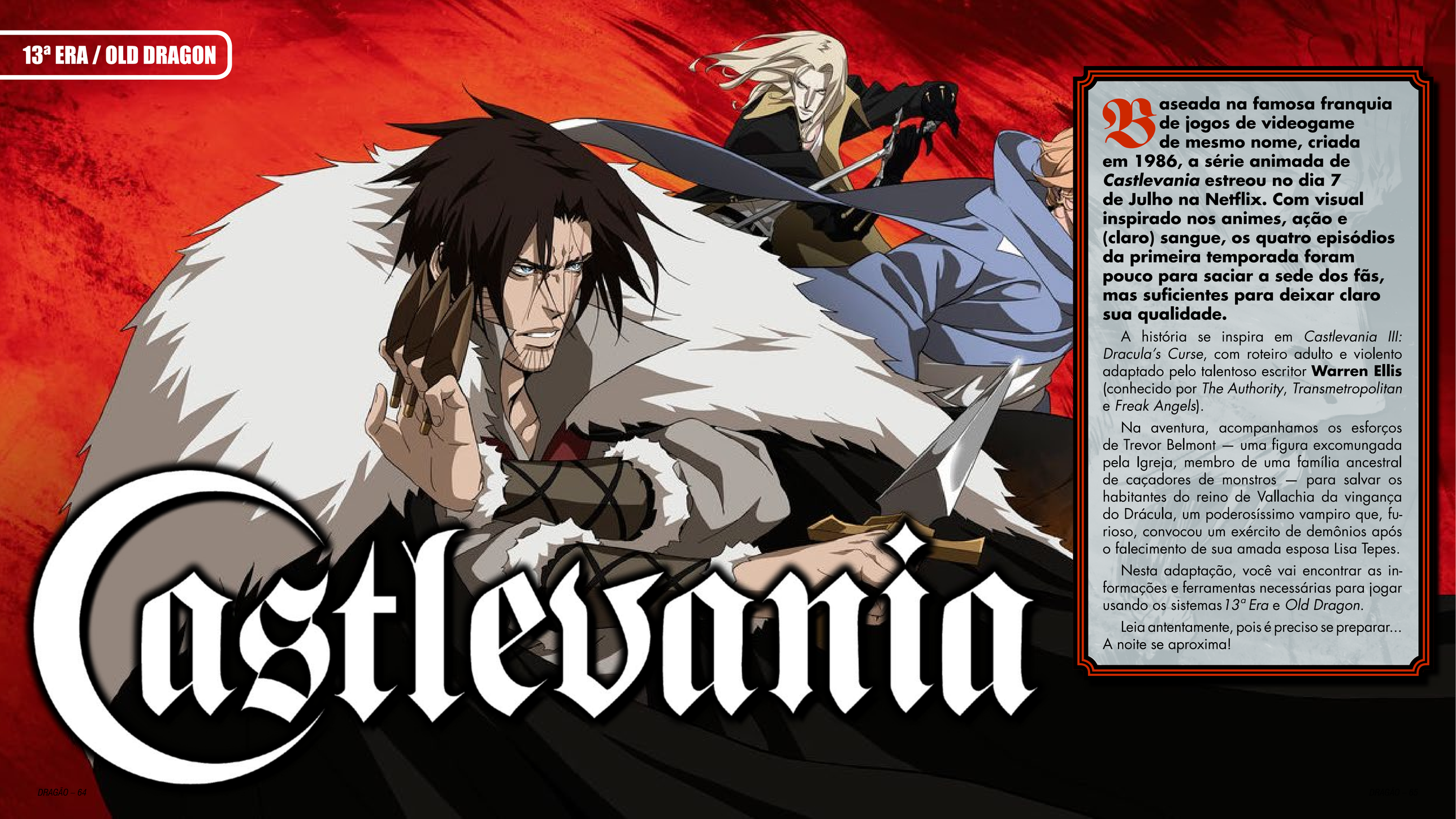
Aliás, parece que gastaram todo o orçamento nos atores e nos dragões, porque todo o resto carece um pouco mais de atenção. A destruição do mundo é "mostrada" em manchetes de jornais (um expediente usado em filmes de baixo orçamento pra economizar cenas), e muito da história é acelerada para a solução final, que é matar o dragãozão líder do bando. Um filme de ação sombrio, com pretensões de realismo (os dragões não cospem fogo, mas duas substâncias que, misturadas e em contato com o ar, pegam fogo, por exemplo), com dragões gigantescos, e furos de roteiro do mesmo tamanho, mas muito divertido.

O Hobbit: A Desolação de Smaug (The Hobbit: The Desolation of Smaug, 2013): depois da fabulosa trilogia *O Senhor dos Anéis,* a New Line Cinema resolveu transformar mais uma obra de **J.R.R. Tolkien** em uma trilogia cinematográfica. Era a vez do livro *O Hobbit*, acrescentando elementos da riquíssima história da Terra Média para formar uma trilogia que funcionasse como um prólogo para seu maior sucesso. Muitos fãs não concordaram com algumas das modificações de Jackson, do que ficou de fora e do que foi colocado na história dos filmes, e de elementos de ligação com *O Senhor dos Anéis*. Polêmicas à parte, um dos momentos altos da trilogia (tremendamente esperado pelos fãs) foi a presença do dragão Smaug, um dos mais influentes da literatura, mostrado em filme (com atores) pela primeira vez. Usando a voz de **Benedict Cumberbatch**, a Weta — conceituada empresa de efeitos especiais — conseguiu criar um dos dragões mais impressionante da história do cinema.

Smaug: rico, mesquinho e muito malvado

Smaug é um dragão cruel, avarento, egoísta e mesquinho, violento e disposto a matar tudo e todos que entrem em seu covil, o padrão a ser seguido por todos os dragão malignos da literatura, desenhos animados, RPG, quadrinhos e etc. As sequências em que contracena com Bilbo (**Martin Freeman**) são inesquecíveis, e seus momentos de fúria são avassaladores e assustadores. Smaug é a melhor coisa da trilogia toda.

ROGERIO SALADINO



Baseada na famosa franquia de jogos de videogame de mesmo nome, criada em 1986, a série animada de *Castlevania* estreou no dia 7 de Julho na Netflix. Com visual inspirado nos animes, ação e (claro) sangue, os quatro episódios da primeira temporada foram pouco para saciar a sede dos fãs, mas suficientes para deixar claro sua qualidade.

A história se inspira em *Castlevania III: Dracula's Curse*, com roteiro adulto e violento adaptado pelo talentoso escritor **Warren Ellis** (conhecido por *The Authority*, *Transmetropolitan* e *Freak Angels*).

Na aventura, acompanhamos os esforços de Trevor Belmont — uma figura excomungada pela Igreja, membro de uma família ancestral de caçadores de monstros — para salvar os habitantes do reino de Vallachia da vingança do Drácula, um poderosíssimo vampiro que, furioso, convocou um exército de demônios após o falecimento de sua amada esposa Lisa Tepes.

Nesta adaptação, você vai encontrar as informações e ferramentas necessárias para jogar usando os sistemas *13ª Era* e *Old Dragon*.

Leia antentamente, pois é preciso se preparar... A noite se aproxima!

Vallachia

Vallachia é um reino inspirado inspirada na Valáquia do mundo real, uma região ao sul da Transilvânia e norte da Bulgária. Parte da atual Romênia, foi um principado independente durante o governo de Vlad III Draculea, a inspiração para o Conde Drácula, criado por **Bram Stoker**.

Situada ao norte do rio Danúbio e ao sul do sistema de montanhas dos Cárpatos, a região se viu em constantes lutas, não apenas para repelir as forças invasoras do Império Otomano, mas também por conta de conflitos internos entre as coalizões de *boyars* (uma mistura de prefeitos com senhores feudais) e os príncipes apontados — dentre eles, o próprio Drácula.

Por conta desses conflitos, Vlad Tepes encheu seus campos com os cadáveres empalados de seus inimigos e outros criminosos — o que lhe conferiu a justificada fama de sanguinário.

Old Dragon

Enquanto *13ª Era* permite abraçar e integrar mecanicamente os elementos do cenários na narrativa, *Old Dragon* estabelece uma divisão imediata entre ambos. Isso permite um tipo de jogo bastante diferente daquele realizado através de 13ª Era.

Enquanto no primeiro os heróis são únicos e especiais, em Old Dragon eles são apenas aventureiros que muito provavelmente estão no lugar errado e na hora errada. Eles muito provavelmente não têm as ferramentas certas para enfrentar os perigos da noite, mas ainda assim precisam enfrentar Drácula, já que mais ninguém pode realizar o serviço.

Uma campanha de Castlevania baseada em Old Dragon pode começar com os personagens confinados em uma cidade, lidando com intrigas locais e ataques de monstros previsíveis. Somente depois de acumular alguma experiência eles terão alguma chance contra os verdadeiros perigos da noite. Boa sorte.

1475 — O Ano da Ameaça de Drácula

Na cidade de Targoviste, antiga capital da Vallachia, o Bispo aproveita a ausência de Vlad Tepes, em viagem, para sentenciar Lisa Tepes, médica e esposa do monarca, sentenciada à morte na fogueira por bruxaria. Em seu último suspiro, ela clama para que o marido não se vingue das ações dos humanos que a mataram. Mas seu pedido é em vão. Drácula, retorna de viagem para descobrir que a esposa com quem foi casado por 20 anos havia sido morta pela Igreja.

Irado, Vlad surge na praça principal de Targoviste como uma imagem em chamas e avisa os humanos que eles têm um prazo de um ano para acertarem suas contas com Deus.

Porque ao fim desse prazo, ele trará morte e destruição para toda a Vallachia.

1476 — A Maldição em Targoviste

O Arcebispo de Targoviste celebra um ano da morte de Lisa, a esposa do demônio, bem como zomba da ameaça feita por Drácula, acreditando que sua cidade se manteve de pé graças à providência divina.

No momento desta celebração, o céu escurece e sangue começa a chover sobre Targoviste. O rosto de Drácula aparece na forma de chamas sobre os céus e condena a população, cumprindo com sua vingança enquanto libera a vinda de um exército de seres infernais para destruir a capital e toda a Vallachia. O Arcebispo e a população de Targoviste morrem neste ataque. O antigo Bispo de Targoviste, agora em Gresit, vê isso como sua oportunidade de ascender ao poder e garantir seu domínio sobre toda a região.

Neste momento começa a saga de Trevor Belmont.

Organizações

Na série são apresentadas três grupos de poder importantes para a dinâmica política dos mortais de Vallachia:

A Igreja Ortodoxa Oriental

A Igreja Ortodoxa Oriental é uma organização que busca arrebanhar fiéis em toda a Vallachia, bem como destruir hereges e opor-se às forças infernais.

Historicamente, a Igreja tem se preocupado bem mais com a caça aos hereges que com o combate direto das forças do mal, pregando que assim que todos os hereges fossem eliminados, a proteção divina os salvaria das criaturas das trevas que assolam essas terras.

Por conta desta crença, alguns de seus agentes adotam uma postura bastante agressiva para garantir o cumprimento dos desígnios de sua liderança religiosa.

Séculos atrás, esta organização contava com o apoio do Clã Belmont para garantir o cumprimento de seus objetivos. Entretanto, em algum momento, os Belmont e a Igreja desentenderam-se, o que resultou na excomunhão de toda a família — o que acarretou a perda de suas terras e posses, e seu exílio longe das terras civilizadas.

Old Dragon: use os Padres (Senhores da Guerra, página 63) para os servos devotos da Igreja Ortodoxa Oriental.

O Clã Belmont

Desde o século IX, os Belmont têm o dever de destruir as terríveis criaturas que assolam a noite. Acusados de compactuar com demônios e praticar magia negra, os membros do Clã Belmont foram excomungados e exilados pela Igreja Ortodoxa Oriental. Forçados a viverem longe da civilização, correndo risco de serem mortos pelos habitantes de Vallachia.

Mesmo exilados, os Belmont mantém seu dever de caçar as criaturas da noite. Bem como, passando seus segredos e a posse de artefatos sagrados de geração em geração. Quando as trevas ameaçam as vidas dos povos de Vallachia, um Belmont surgirá para salvá-los.

Old Dragon: por um lado, os Belmont são "escolhidos" típicos, o que não combina muito com o conceito de um bando de desajustados enfrentando perigos acima de seu nível de habilidade. Por outro lado, eles são o coração de *Castlevania* e muito possivelmente um jogador vai querer ter alguma relação com a família.

É possível cobrir os dois lados determinando que, caso os jogadores insistam em ter um Belmont no grupo, ele será um bastardo desconhecido. Jogue um dado e determine aleatoriamente qual jogador é o tal Belmont bastardo. Quem sabe ele consegue até aprender as técnicas do Belmont legítimo?

Império Dragão

A Vallachia das histórias de *Castlevania* é um cenário talvez tão fantástico quanto o Império de *13ª Era*, com a diferença das maravilhas nem sempre serem tão óbvias em um primeiro olhar. Ainda assim, há a possibilidade tanto de usá-la como um cenário consolidado em seus jogos, ou acomodá-la em algum lugar dentro do cenário padrão de *13ª Era*.

Se for acomodar a Vallachia no Império Dragão, talvez o melhor ponto seja nos arredores da Floresta Selvagem — entrincheirado entre ela e o Ermo Rubro, ou do outro lado, perto da Floresta do Sangue. Esses pontos oferecerem motivos de sobra para humanos não se aventurarem muito para fora de suas cidades e desconfiarem de forasteiros. Além disso, a proximidade com a Necrópolis e O Abismo fornece uma fonte inesgotável de mortos-vivos e demônios, os inimigos típicos enfrentados pelos heróis em Castlevania.

As técnicas de caçador de vampiros dos Belmont funcionam como uma especialização. Um Belmont legítimo pode ensiná-las para um possível Belmont do grupo, mas primeiro tem que ser convencido. Isso permite que o personagem abandone sua antiga especialização para adotar a carreira de caçador de vampiros. A escolha pode ser feita independente da classe do personagem.

No nível 5, o caçador de vampiros aprende o básico do combate com chicote e proteção contra as trevas. Ele aprende a usar o chicote como arma, caso não saiba ainda. Além disso, soma +4 em jogadas de proteção contra poderes e magias de vampiros e demônios.

No nível 8, o caçador de vampiros se torna um especialista no uso do chicote e na destruição das criaturas das trevas. Todas as suas jogadas de ataque e dano com chicote recebem um bônus de +2, ou +4 quando os alvos são vampiros e demônios.

No nível 16, o caçador de vampiros desenvolve um faro para criaturas malignas. Se ele encontra uma pessoa sob o controle das trevas ou um monstro disfarçado, ele sabe que há alguma coisa errada e se sente descon-

Oradores: uma força do bem

fortável. Cabe ao mestre avisar ao jogador do caçador quando isso acontecer,, mas como lidar com isso fica totalmente por sua conta.

Fora do cenário de *Castlevania*, caçador de vampiros é uma especialização de homem de armas e seus poderes se aplicam somente contra vampiros, não contra demônios.

Old Dragon: por um lado, os Belmont são "escolhidos" típicos, o que não combina muito com o conceito de um bando de desajustados enfrentando perigos acima de seu nível de habilidade. Por outro lado, eles são o coração de *Castlevania* e muito possivelmente um jogador vai querer ter alguma relação com a família.

É possível cobrir os dois lados determinando que, caso os jogadores insistam em ter um Belmont no grupo, ele será um bastardo desconhecido. Jogue um dado e determine aleatoriamente qual jogador é o tal Belmont bastardo. Quem sabe ele consegue até aprender as técnicas do Belmont legítimo?

Os Oradores

Os Oradores são um grupo de estudiosos nômades, que passam seus conhecimentos na forma de histórias e fábulas, sempre através da oralidade. Eles são perseguidos pela Igreja Ortodoxa Oriental, que os julga praticantes de bruxaria e responsáveis por atrair a ira do Drácula e demais seres infernais.

Alguns de seus membros carregam em seu sangue o potencial para tornarem-se poderosos feiticeiros, como é o caso de Sypha Belnades.

Os Oradores possuem um histórico de auxiliar os caçadores de monstros do Clã Belmont, apesar de haver casos de desentendimentos entre membros de ambas organizações. Extremamente pacíficos, geralmente os oradores não acreditam no conflito violento direto, preferindo o diálogo e embate de ideias.

Old Dragon: você provavelmente não precisava que nós mencionássemos que os Oradores são magos, mas vamos mencionar da mesma forma.

Ícones

Um jogo de *Castlevania* faria bom uso dos cinco Ícones apresentados abaixo. Você pode tanto escolher por utilizar apenas estes, como também misturá-los com os Ícones apresentados em 13ª Era (ou Ícones novos criados por seu grupo).

Ícones Heróicos: *O Caçador de Vampiros*

Ícones Ambiguos: *Ancião dos Oradores, Soldado Dormente*

Ícones Vilanescos: *Bispo de Gresit, Vlad "Drácula" Tepes*

O número de Ícones de um cenário não precisa ser necessariamente treze, como no livro básico. Até porque, a quantidade de Ícones não quer dizer que todos aparecerão sempre em sua campanha. De acordo com o escopo de seus jogos, um número menor de Ícones que relacionem-se com maior intensidade pode ser uma escolha melhor que muitos Ícones numa cadeia de relacionamento aberta demais.

Como Vallachia é uma região relativamente pequena e fechada, ter apenas esses cinco Ícones é bom para garantir que os personagens sempre estarão bastante envolvidos nas dinâmicas das lutas de poderes dos únicos outros personagens capazes de fazer mudanças significativas no mundo além deles.

Entretanto, se preferir, você pode adicionar mais Ícones para engrossar o caldo e aumentar as tensões políticas em seu jogo. Dos presentes no livro básico de 13ª Era, boas adições seriam a Grande Druida, o Prícipe das Sombras, o Cruzado, e os Três. Mas a escolha final cabe a vocês. É importante analisar quais Ícones encaixam melhor no seu grupo de jogo.

Ancião dos Oradores

O ancião dos Oradores de Codrii, um grupo de nômades escolásticos, é uma figura de respeito e sabedoria. Avô de Sypha Belnades, ele carrega consigo o conhecimento acumulado de gerações de tradições orais, o que pode incluir o domínio da magia. Sob seu comando direto, os demais oradores, e eventuais heróis, investigam eventos sobrenaturais e colocam a prova o folclore com o qual se deparam.

O Ancião dos Oradores opõe-se diretamente às forças do Drácula. E é o obstáculo que o Bispo de Gresit acredita precisar remover para livrar a cidade dos hereges e ganhar o favor de Deus, regendo como seu escolhido.

Caso venha a morrer, o Ancião dos Oradores será substituído por outro Orador de alto renome dentro da organização. Ou, ao menos, um membro da ordem dotado de capacidade de liderança e voz de comando sobre seus colegas. Possivelmente Sophia Belnades.

Bispo de Gresit

Originário de Targoviste, ele era o assessor direto do Arcebispo e representante máximo da Igreja Ortodoxa Oriental nas terras de Vallachia até o apontamento de um novo Arcebispo. Além disso, foi ele quem sentenciou Lisa Tepes à morte na fogueira, atraindo a ira de Drácula sobre a cidade de Targoviste.

O Bispo reúne grande poder político, influenciando os corações de Gresit, Targoviste e demais cidades da Vallachia, bem como comandando tanto os membros da Igreja e, em muitos casos, a milícia de Gresit.

Ele acredita que precisa destruir os Oradores e demais hereges de Gresit para proteger a cidade das forças de Drácula, enquanto direciona a destruição causada pelo vampiro para minar as demais cidades da região, a fim de governar Vallachia em uma teocracia construída pelo medo.

Caso seja morto, ele pode ser substituído por outra autoridade eclesiástica. Possivelmente algum dos outros Bispos que habitam Vallachia.

O Caçador de Vampiros

Por gerações, o Clã Belmont tem mantido viva a tradição dos caçadores de vampiros, passando de pai para filho o conhecimento a respeito das criaturas da noite e como derrotá-las, bem como a guarda de seu mais prezado artefato: chicote Matador de Vampiros (veja box).

Apesar de muitos dos Belmont terem vivido sem jamais se deparar com criaturas nefastas como o próprio Drácula, todos eles mantiveram-se preparados para o dia em que tal confronto viesse a acontecer.

Os vampiros também amam

O Matador de Vampiros

O *Matador de Vampiros* é um chicote sagrado em posse de Trevor Belmont. Embora não passe de um chicote comum na maior parte do tempo — feito de couro, sendo considerado uma arma leve de uma mão para todos os efeitos — ao atingir demônios, mortos-vivos e outras criaturas empoderadas por energias malignas, a arma se torna fatal.

Matador de Vampiros: demônios, mortos-vivos e demais criaturas das trevas mortas pelo *Matador de Vampiros* explodem em chamas, sem deixar nada para trás. É impossível reanimá-las ou trazê-las de volta de à vida de qualquer forma. A explosão ainda atinge outros 1d3 alvos próximos, escolhidos pelo portador do Matador de Vampiros (porém, na falta de inimigos, a explosão atingirá aliados e até mesmo o próprio portador). Faça um ataque básico da criatura morta contra a DF dos alvos da explosão, o valor de dano da explosão é o mesmo do golpe que matou a criatura que explodiu. **Peculiaridade:** seres das trevas devem morrer, mesmo que isto custe a minha vida!

Old Dragon: o chicote não consta como arma em *Old Dragon*. Um chicote normal tem as seguintes estatísticas: Tamanho M, dano 1d3, Alcance 3, Iniciativa +2, preço 4po, peso 1.5 kg. O Matador de Vampiros é um chicote especial, com dano de 1d6. Quando um morto-vivo, demônio ou servo das trevas (a critério do Mestre) é morto pelo chicote, o corpo explode e causa o mesmo dano do ataque que o matou em qualquer criatura a até 1,5m de distância. Uma jogada de proteção de Destreza reduz esse dano à metade.

Atualmente, o portador do chicote sagrado é Trevor C. Belmont, o último membro vivo do clã. Graças a rumores dizendo que sua família havia se envolvido com magia negra, Trevor foi excomungado e exilado. Sua presença é sempre tida como um péssimo presságio. Por onde ele passa, dor e maldição o acompanham.

Caso ele venha a morrer, o Matador de Vampiros eventualmente encontrará as mãos de alguém dispostoa interpor-se entre as forças do mal e os mortais.

Além dos Belmont, existem outros clãs dedicados a combater os seres infernais que assolam as noites. No momento oportuno, um campeão surgirá.

Soldado Dormente

O Soldado Dormente é uma figura recente no folclore da cidade de Gresit.

Adormecido sob a cidade, é um campeão que já enfrentou as forças do mal no passado, porém, gravemente ferido, precisou descansar para recobrar suas forças. Espalhou-se a lenda de que ele aguardava a chegada de um caçador e uma escolástica para despertá-lo e acompanhá-lo no embate final contra as trevas.

O Soldado Dormente é, na realidade, Adrian "Alucard" Tepes, filho de Drácula e Lisa Tepes. Quando soube que seu pai começara a conjurar um exército infernal para derramar sua vingança sobre toda a Vallachia, Alucard tentou convencê-lo de que isso ia contra tudo o que sua falecida mãe acreditava. Com a insistência de Drácula, Alucard sentiu a necessidade de confrontá-lo fisicamente. Derrotado, ele fechou-se em um caixão sob a cidade de Gresit para recuperar-se. Isso deu origem à lenda do Soldado Dormente.

Amaldiçoado como seu pai, Alucard é virtualmente imortal. Caso seja mortalmente ferido, ressuscitará depois de um tempo, em algum ponto do Castelo do Drácula.

Vlad "Drácula" Tepes

Drácula nutre um ódio pelos humanos conhecido por todos. Vivendo em seu castelo, uma fortaleza móvel, ele detém consigo um vasto conhecimento a respeito da imortalidade e as energias das trevas. Ele é o terror da Vallachia e seu nome muitas vezes é usado para descrever o mal encarnado.

Porém, há vinte e um anos, ele recebeu a visita de uma médica chamada Lisa. Ela foi a única mortal que não aterrorizou-se diante de sua presença. A audácia da mulher atraiu Drácula e ela tornou-se sua esposa e futura mãe de seu filho, Adrian.

Por vinte anos Lisa encorajou Drácula a tornar-se alguém melhor, incutindo nele um pouco de seu encanto pelo mundo. No entanto, quando Lisa foi executada na fogueira por heresia, morreu com ela qualquer vestígio de piedade existente no nobre. Naquele momento, Vlad "Drácula" Tepes jurou se tornar o flagelo da vingança que varreria toda a vida humana de Targoviste e do resto da Vallachia, em represália pela morte de sua esposa. Ele deu aos habitantes de Targoviste um ano para prepararem-se para a morte.

Drácula é a vingança demoníaca encarnada, que se refestelará com a morte de toda a vida da Vallachia. Ele quase matou seu próprio filho, quando este ousou defender os humanos que mataram Lisa Tepes e talvez nem mesmo sua própria a morte seja capaz de impedir o banho de sangue que ele tanto anseia.

Antecedentes

Aqueles que vivem nas terras ameaçadas pelas criaturas da noite terminam aprendendo uma coisinha ou duas a respeito do sobrenatural. Quando estiver criando seu personagem em *13ª Era*, considere usar diretamente, ou como inspiração, algum desses antecedentes mais ligados ao cenário:

Clã de Caçadores

Ao longo de toda a sua vida, você foi treinado para caçar vampiros e outras criaturas demoníacas. Você aprendeu a identificar seres sobrenaturais, os poderes mais comuns deles, seus hábitos gerais e como derrotá-los. Além disso, você é uma parte viva da história sobrenatural da Vallachia, sendo versado em heráldica, nas interações das famílias nobres com a igreja, bem como os acontecimentos que envolveram as casas.

Você pode pertencer à família Belmont ou à outra casa menos conhecida de Vallachia ou até de outras partes do mundo.

Conhecimento Oculto

Você teve a oportunidade de aprender muito a respeito do sobrenatural com os melhores tutores que Vallachia poderia proporcionar, sem que a igreja o condenasse por heresia. Versado em história oral, folclore e conhecimento arcano, você tem uma boa noção do funcionamento da magia e como ela relaciona-se com as criaturas da noite, sabendo como levantar maldições, curar enfermidades mágicas e destruir seres malignos — mesmo que não tenha necessariamente o poder para fazê-lo. Além disso, você tem uma boa noção dos procedimentos inquisitórios da igreja e é capaz de ficar sem levantar muitas suspeitas ou chamar a atenção quando está sozinho ou em grupos pequenos.

Você pode ser um membro dos Oradores, ou quem sabe um feiticeiro solitário vindo de longe. Ou, quem sabe, um membro do clero com interesses peculiares.

Conservatório da Igreja Ortodoxa Oriental

Você atendeu o chamado divino e ordenou-se um sacerdote. Bom, talvez não tenha ido por um chamado divino, já que é um interesse comum das famílias nobres ter um de seus filhos na igreja. Mas você tenta fazer o melhor. Lá você aprendeu um pouco sobre latim e muito sobre dogmática, jurisprudência eclesiástica, história, procedimentos inquisitórios, detecção de hereges e penitência. Tais conhecimentos são importantes para que saiba detectar hereges, bruxos, criaturas sobrenaturais e demais envolvidos com as forças demoníacas. Como um bônus: não importa o quão estranho seja o pecado que te confessarem, você sabe a punição adequada e é capaz, até, de tentar absolver ou diminuir a punição caso algum aliado seu seja acusado. Note que este antecedente é bastante abrangente e ser (ou ter sido) um

Xô Satanás!

Demônios, mortos-vivos e outras criaturas movidas pelos poderes das trevas são incapazes de entrar por vontade própria em templos, santuários e demais solos sagrados dedicados a deuses do bem e/ou dedicados ao extermínio dos seres infernais. O que acontece quando vão contra esta regra, fica a cargo do mestre.

Entretanto, caso o local em questão esteja servindo aos desígnios ímpios de alguém, for conspurcado e/ou, por qualquer outro motivo, não possuir ao menos um indivíduo dotado de fé humilde e altruísta presente, ou que tenha sido o último a sair do local, o prédio poderá ser adentrado por qualquer ser das trevas sem problema algum.

agente da Igreja Ortodoxa Oriental não o obriga a ser de Vallachia e estar sob a influência do Arcebispo de Targoviste ou do Bispo de Gresit. Seu aprendizado por ter acontecido em outra diocese. Ou, até mesmo, ser de outra denominação eclesiástica — só tome cuidado para não ser julgado como um lobo em pele de cordeiro pelas autoridades sacerdotais locais que testemunharem suas tradições diferentes.

Ganchos de Aventura

A animação de *Castlevania* acompanha Trevor Belmont na defesa da cidade de Gresit contra os demônios libertos pela vingança de Drácula. Entretanto, há muito espaço para outros heróis atuarem à partir e ao redor desta história. Especialmente se o mestre estiver familiarizado com o cenário e não tiver medo de tomar certas liberdades.

Os heróis presenciaram e atuaram na batalha contra os demônios em Gresit. Porém, a noite não acabou e as hordas demoníacas não parecem diminuir.

Esta Noite Encarnarei no Teu Cadáver: dentre os habitantes há alguns cultistas liderados por uma sacerdotisa que passou a prestar preces para Drácula desde sua aparição em Targoviste no ano anterior. Ela porta consigo uma versão do Cajado Diabólico (pg. 292) que afeta os dados de relação com Drácula, no lugar da Diabolista. Eles querem aproveitar o caos para trazer do Inferno o espírito da Bruxa Corvínea Malphas, para possuir o corpo da sacerdotisa (use as estatísticas do Despojador Mago, pg. 214). Talvez para isso basta que os heróis a matem antes do nascer do sol.

Old Dragon: a sacerdotisa é uma clériga de nível 5. Ela tem um cetro de causar ferimentos graves. Caso consiga realizar o ritual, ela se torna um lich (Bestiário, página 140).

Alucard, Trevor e Sypha Belnades

Trilogia do Terror: Trevor, Alucard, Sypha e os demais Oradores estão ocupados impedindo o avanço das hordas demoníacas na cidade de Gresit, o que tem deixado o Ancião dos Oradores preocupado. Determinado a ajudar na causa, mas sem poder dispor de suas forças, ele pede para que os heróis recuperem três relíquias sagradas. Duas estavam escondidas nos subterrâneos das catedrais de Targoviste e Gresit, e a terceira estava na cabana de Lisa Tepes, mas possivelmente agora está nas catacumbas do Castelo do Drácula. Os seres infernais provavelmente também estarão em busca destes itens, para impedir que sejam usados contra eles. Será que os heróis conseguirão encontrá-los a tempo? E que itens podem ser esses? Há quem diga que eles parecem ser objetos comuns para olhos não-treinados.

Old Dragon: essa é a base para uma aventura tradicional de *Old Dragon*: a caça ao tesouro. Jogue os tesouros aleatoriamente (livro básico, página 104). Use mortos-vivos clássicos nas masmorras, como esqueletos e zumbis. Em cada busca, inclua pelo menos um encontro com um monstro incomum, difícel de enfrentar somente com força bruta (a medusa é uma boa opção). Resista à tentação de dar mais tesouros como recompensa para os jogadores, já que isso cria um certo dilema sobre devolver ou não os itens para o Ancião.

O Despertar da Besta: ao salvar uma comitiva da nobreza austríaca que estava de passagem, os heróis conhecem a condessa Carmilla von Karnstein. Ela diz que as hordas demoníacas têm perseguido-a desde que entrou nos territórios da Vallachia e pede para unir forças, já que ela tem experiência em lidar com esse tipo de criatura. Ao mesmo tempo, um trio de vampiras (use as estatísticas da Cria do Mestre, pg. 249) começa a sequestrar as moças sobreviventes de Gresit, a fim de transformá-las em Crias Vampíricas. Mal sabem os heróis que estas três vampiras são crias da Condessa Mircalla (use as estatísticas do Vampiro, pg. 248), a antiga amante de Drácula, que veio encontrá-lo após receber a notícia da morte de Lisa Tepes. Estará ela preparando um presente para seu antigo amor? Ou um exército para aproveitar sua desatenção e conquistar o Castelo às custas dos esforços (e vidas?) dos heróis?

Old Dragon: use as estatísticas do Vampiro (*Bestiário*, página 191) para o trio de vampiras. Para a condessa, use o vampiro mas aumente seus DVs para 12.

Nova Raça: Dhampir

+2 For OU +2 Int

Instintos Bestiais (Poder Racial): *sua natureza vampírica é uma força poderosa, que faz instintos terríveis se manifestarem em você quando sua vida está em jogo. Quanto mais perto da morte, mais você deseja banhar-se no sangue de seus inimigos. Quando estiver cambaleante, sua margem de crítico aumenta em 2 para ataques corpo-a-corpo.*

Proeza de Campeão: *a primeira jogada de ataque após ficar cambaleante que tiver um resultado 16+ permitirá que você se cure como uma ação livre, usando uma recuperação. Diferente de outras recuperações que podem permitir usar um resultado médio, para esta você precisa jogar o dado!*

Filhos de um vampiro com um humano, os dhampir são muito úteis para caçadores, por serem capazes de reconhecer vampiros sob qualquer circunstância, mesmo os que estiverem disfarçados, invisíveis ou transformados em animais. Alguns dhampir odeiam sua linhagem e dedicam-se à destruição daqueles que compartilham da porção sobrenatural de seu sangue. Já outros preferem tentar dialogar com seus parentes vampiros e convencê-los de encontrarem outra forma de sobrevivência.

Dhampirs possuem algumas das vantagens dos vampiros, porém, sem a maioria de suas fraquezas. Aqui é aconselhado o mesmo tratamento sugerido aos Forjados (p. 72): se quiser, pode dizer que eles não respiram, reconhecem vampiros em todas as formas e possuem outros pequenos benefícios por sua natureza semi-morta-viva, equilibrando com algumas desvantagens situacionais, como a falta de reflexo ou receber dano de água benta.

Old Dragon: dhampirs são parecidos com os humanos, com as diferenças descritas abaixo.

- Dhampirs tendem ligeiramente para o caos;
- Medem entre 1,60 e 1,90 metros e pesam entre 40 e 80 kg, sendo mais esguios que humanos;
- Atingem a maturidade aos 15 anos, como é comum aos humanos, mas são extremamente longevos. Acredita-se que sua expectativa de vida é de 700 anos, mas costumam morrer antes de formas violentas;
- Visão no escuro 15 metros;

• Costumam aprender seu idioma básico, o comum e os idiomas dos vizinhos de suas comunidades;

• Devido ao poder de seu sangue e à estranheza de sua aura, recebem +2 em Força ou Inteligência e –2 em Carisma;

• Quando estão com PVs iguais ao seu nível, conseguem acertos críticos em resultados 19 e 20 e o primeiro crítico nesse estado recupera 1d8+nível pontos de vida;

• Movimento base de 9 metros.

Faro da Morte: um dhampir reconhece um vampiro imediatamente, não importa a forma ou o disfarce.

Instintos Bestiais: quando um dhampir está muito perto da morte, com pontos de vida em quantidade igual ao seu nível, sua natureza vampírica desperta para salvá-lo. Nesse estado, resultados 19 e 20 contam como acertos críticos. Quando consegue seu primeiro crítico com um ataque corpo-a-corpo nesse estado, o dhampir pode se alimentar do sangue do alvo como parte do ataque, curando 1d8+nível pontos de vida.

Fotossensibilidade: da mesma forma que os vampiros, um dhampir é alérgico ao sol. Para cada hora sob o sol direto, ele sofre 1d6 pontos de dano. Uma jogada de proteção de Constituição reduz esse dano à metade.

Castelo de Drácula

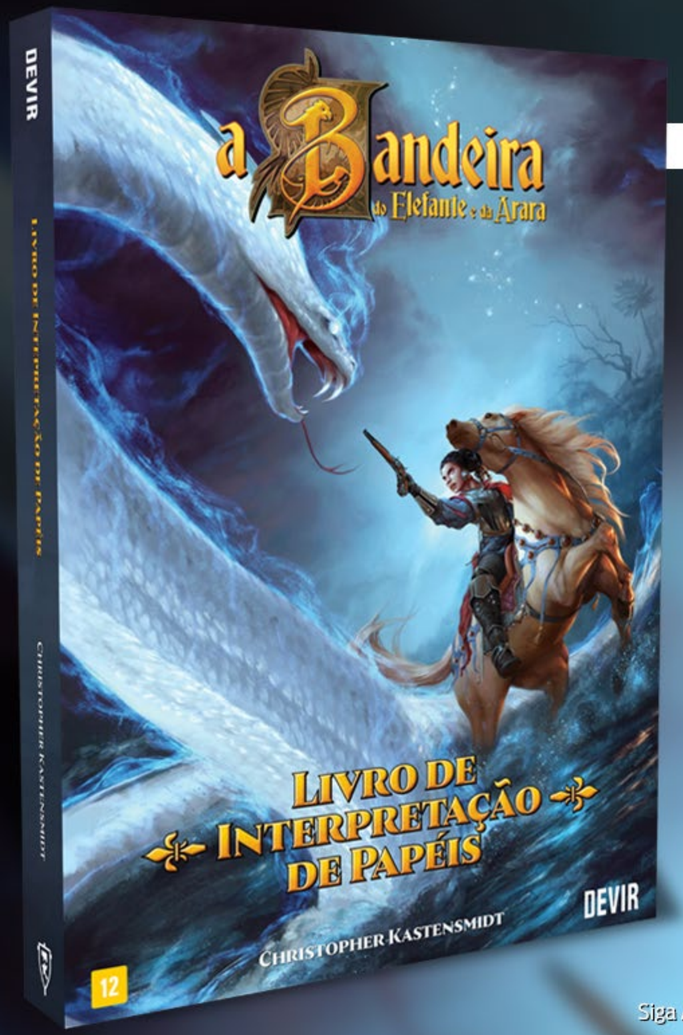
O Castelo do Drácula é uma máquina itinerante terrível. Uma criatura do caos, movida por magias sinistras e tecnologia desconhecida. Uma masmorra-viva cujo coração é o próprio Drácula. Ela é a porta de entrada de muitas criaturas demoníacas e tem o poder de surgir nos lugares mais inusitados, sob mando de seu senhor.

Espadas e magia não são muito efetivas contra as estruturas do castelo. A única forma de combatê-lo é explorando seu interior até encontrar seu coração — Vlad "Drácula" Tepes. Porém, encontrá-lo é sempre uma tarefa difícil, já que a estrutura, por estar viva, muda a disposição de suas salas de tempos em tempos. Não adianta mapeá-lo e sair, já que as chances de seu mapa ser inútil em explorações futuras é grande.

Uma vez lá dentro, é tudo ou nada.

CF VEIGA e THIAGO ROSA

Ministério da Cultura e Banco DLL apresentam



Próximos lançamentos

SOUL RPG

Fortaleza
18 e 19 de novembro
Shopping Benfica
Av. Carapinima, 2200 - Benfica

NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

Porto Alegre
25 de novembro
15h às 19h - Salão de jogos
Rua Sarmento Leite, 641

Siga A Bandeira do Elefante e da Arara:

Lei de Incentivo à Cultura
Patrocínio: dll financial solutions partner
Realização: Ministério da Cultura
Brasil Governo Federal

A simbologia da criatura lendária mais famosa e temida dos RPGs

Fúria de Dragões

Arte de abertura por Cláudio Pozas

Era uma tarde ensolarada, daquelas que aquecem com perfeição a pele exposta, enquanto a sombra traz um refresco macio, como orvalho que condensou em um sereno brando. Não que nossa heroína estivesse com a pele evidente: seu corpo era coberto por couro, metal e, convenhamos, um tanto de suor. Ninguém conseguiria passear por aquele campo em vestimentas pesadas, sem sentir o ardor da sudorese não necessariamente desejada. Você, leitor, pode até engruvinhar o nariz e a boca ao pensar na transpiração, mas nossa heroína tinha um foco muito mais importante do que a limpeza das suas axilas.

Seguia na caçada fazia dias (e também estava se borrando de medo — outra imagem bela para você). E, não, seu suor não condensou suavemente como orvalho.Sua presa era mais imponente, maior, mais poderoso, mais forte, mais esperto e mais sábio do que ela. Ele certamente a destruiria antes mesmo que ela pudesse se aproximar. Você deveria pensar: por que, então, alguém caçaria algo assim? Oras, querido, porque heróis são burros, isso é um fato sabido hoje, e já era naquela época. Sua burrice e sua vontade de se provar levavam nossa heroína a uma caverna próxima.

Enquanto ela se encaminhava rumo a seu destino, poucos habitantes do vilarejo onservavam-na fora de casa, e menos ainda guardavam no coração alguma confiança. A maioria tinha um certo desgosto estampado no rosto, e prometo que eles não conseguiam sentir o cheiro do suor dela. Eles apenas sabiam muito bem que ninguém retornava da caverna, não importava a quantidade de couro, metal ou aura mágica. Ela parecia determinada, mas determinação também não tinha levado ninguém a lugar algum — metaforicamente, claro, fisicamente havia um caminho de esqueletos que provava o que tinha acontecido com os aventureiros anteriores. A heroína começou a enxergar o percurso feito de ossos e de medulas enquanto se aproximava do pequeno abismo.

De longe, ela viu uma asa se abrindo, e as escamas que cobriam a barriga certamente vasta. Daí, caro amigo, ela começou a suar de verdade. Sua armadura parecia fechar em seu corpo, apertando seus órgãos internos como se fosse um instrumento de tortura. Seu pulso não acelerou apenas, fez uma dança bizarra bem forte, que fazia seu corpo tremelicar – no futuro, esse ritmo seria conhecido como eletrofunk. Ela pousou a mão sob o coração, sentiu um último rodopiar, e caiu morta. Pobre corpo, não aguentou nem mesmo um quinto de visão do dragão. Você achava que ia dar certo né? Desculpe. Esse é um conto de moral. E a moral é: quando ver a p... de um dragão e não tiver um plano decente, fuja correndo, seu idiota.

O dragão antes do dragão

Apesar de seu nome ser de raiz grega e bem genérica — pode ser atribuído a qualquer tipo de criatura fabulosa que se parece com uma serpente — a complexidade do dragão pode escapar das mentes dos guerreiros que adoram contar a história de como entraram em conflito com tal besta e saíram vitoriosos (além de mostrarem umas vinte vezes o dente que extraíram da criatura bem acima da cabeça, para todo mundo ver). Acontece que a figura do dragão é uma das mais primordiais em diversas culturas do mundo, e está associada a bem mais do que o fogo e a destruição (mas, sim, isso está no cardápio para as mestres que assim optarem).

Antes de ser denominado dragão, esse tipo de serpente teve uma variedade imensa de nomes e significados, todos eles não apenas muito interessantes, mas também propiciadores de bons casos para serem narrados nas mesas de tavernas além-mar. Suas primeiras aparições em lendas humanas, certamente feitas nas primeiras mesas de RPG do mundo, aconteceram mais de quatro mil anos antes de Cristo. Desde então, a serpe, serpente gigantesca ou dragão podem ser encontrados em diversos tipos de cenários. É dito que dragões estão presentes em todas as culturas do mundo, menos na Antártida.

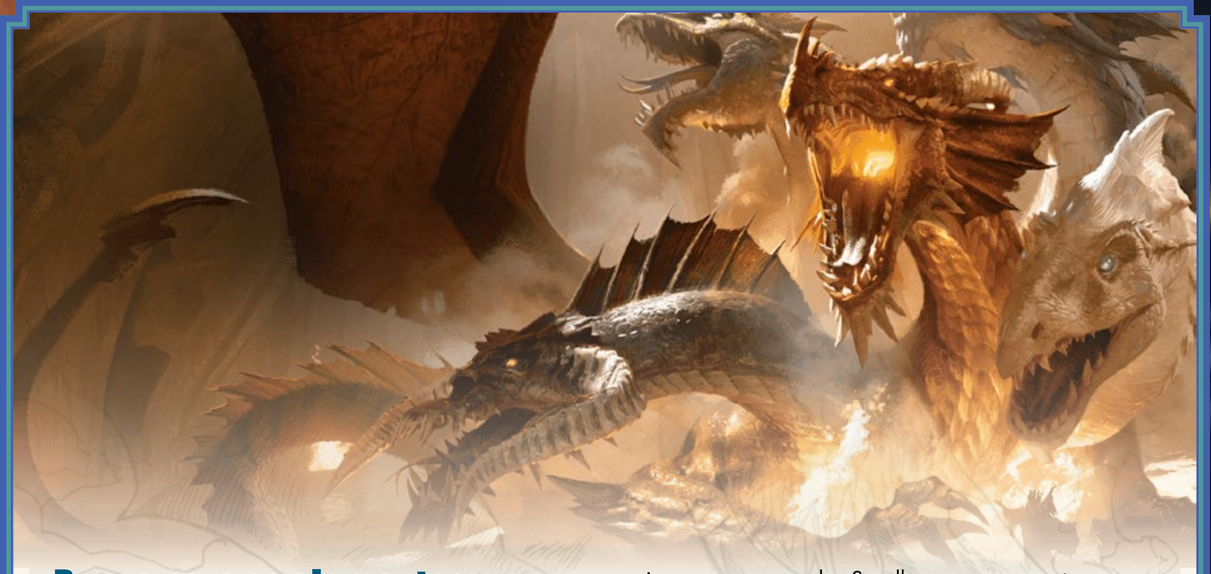
Quando **Cristóvão Colombo** veio para o nosso lado do mundo e a maior parte das pessoas ainda acreditava que a Terra era plana, as pessoas pensavam que dragões viviam nas beiradas do planeta. Sim, mapas da época tinham escrito em suas pontas: *"Cuidado, bro, aqui têm dragões"*. Ok, talvez eu tenha exagerado na parte do bro, mas você entendeu.

A história de como o dragão se tornou mais do que potência, para virar oponente, tem muito a ver com a história da criação das religiões, e com a passagem do mundo pagão para um mundo predominantemente cristão. Antes disso, o dragão podia ser associado a forças primordiais da natureza, e até mesmo a mitos de criação.

Quetzalcóatl ou Kukulcán, da América Central, é uma divindade conhecida como serpente emplumada, por falar do divino. Ele era um tipo de criador e também civilizador da humanidade — e as plumas na serpente indicam que ele vinha dos céus, estava acima de meros humano. Essa potência dracônica tem bastante a ver com verticalidade — o dragão, como falamos antes, é maior, melhor, mais assustador, e mais sábio que os humanos. Ou seja, é uma imagem que sempre vem carregada de uma aura celeste. Por mais que você pense no dragão como oponente, um ser nada divino no sentido angélico, ele sempre está em uma posição de poder frente à humanidade. Por isso que Quetzalcóatl não apenas criou os humanos, mas também os legislava.

Outro dragão (ou dragoa) descrito em mitos de criação é Tiamat, cuja narrativa é descrita no Enûma Eliš (mito de criação Babilônico). Essa grande serpente nasceu da água, tinha natureza criadora e deu à luz outros deuses-monstros, sereias e dragões. Mas, curiosidade aqui, em traduções mais antigas, dizem que ela criou também os humanos e o próprio mundo que habitamos. Nessa época, ela era conhecida como a mãe de todos os elementos.

Inclusive, gostaria de fazer uma pausa nos tipos de dragão para falar dos elementos. Eu sei, você deve estar pensando que eu sou mais louca do que encontro anual de bardos, mas lembra-se quando eu disse que dragões existem para além da força destrutiva de seu fogo? Pois então, além de mostrar um pouco sobre a figura das serpentes aladas na história, eu também queria associá-las com os quatro elementos: terra, fogo, água, e ar. Talvez olhar para uma figura de lendas com a visão de elementos que conhecemos e nos relacionamos todos os dias pode nos ajudar a traçar novos tipos de paralelos.



Pausa para os elementos

Acredite, há pessoas bem mais geniais e loucas do que eu, bem mais qualificados para assumir o posto de representantes oficiais da reunião anual de bardos. Um deles é o filósofo **Gaston Bachelard**, que experimentou olhar para a imaginação humana e tentar entendê-la a partir dos quatro elementos da natureza. Cito tal cara porque ele faria parte do panteão de autores que contribuem para esta barda nível 3 (tá justo, né?) pensar nesse texto. As noções que passo agora são dele, e uma das coisas mais interessantes a se notar é que Bachelard propõe que os elementos não têm apenas uma maneira de ser imaginados, do tipo: fogo mata, água é fofo, etc, o que vai deixar nosso olhar para a simbologia do dragão ainda mais bacana.

Para meditar sobre o fogo, Bachelard lembra que na Grécia Antiga um filósofo chamado **Heráclito** dizia que o mundo era como a chama de uma vela: uma hora se acende, outra hora se apaga. Assim como a deusa Kali, o fogo é, ao mesmo tempo, criador (pois nos lembra das nossas paixões, ideais, vontade de fazer) e destruidor (sim, por simplesmente queimar tudo e detonar as coisas todas). Ele pode brilhar no paraíso e queimar no inferno. Por conta disso, pode estar ligado a imagens do divino: o fogo que purifica, os deuses ferreiros que moldam o universo, por exemplo. Se olharmos novamente para a imagem de Quetzalcóatl, podemos perceber que a verticalidade do deus tem um pouco de ar (celeste) e um pouco de fogo, por moldar a humanidade.

A água é um elemento transitório: ao mesmo tempo em que convida a navegar, também se mostra ardilosa, ou perigosa. Um marinheiro sabe que, toda vez que pisa no barco, pode nunca mais voltar à terra firme. A transitoriedade da vida é a transitoriedade da água. Pela possibilidade de dar vida ao planeta, seria o elemento-mãe, que cria o barro e a humanidade.

Talvez por isso Tiamat comece sua carreira como a dragoa mãe de tudo, e termine como a criadora de todos os monstros. Talvez seus súditos tenham percebido a periculosidade da água.

É bom notar que os elementos raramente aparecem sozinhos em imagens mais complexas. Quando falamos dos dragões, por exemplo, falamos de potência (e, muitas vezes de um poder desenhado com asas — e alguns nem precisam dela para voar). Assim, a imagem do dragão sempre aparece juntamente ligado ao elemento do ar. Na alquimia, isso faria todo sentido, já que o ar era usado para transmutar a matéria, pois trazia pureza e leveza. Bachelard comenta que o estado aéreo é um estado de liberdade: queremos voar para nos livrar de nossa condição humana — você poderia até dizer que jogamos RPG, assistimos à filmes, lemos livros exatamente pelo mesmo motivo. Bachelard diz que o ar amplifica o sonho, uma graça isso, não? Ademais, tanto Tiamat quanto Quetzalcóatl são divindades, e, portanto, verticais e aéreas.

Já a terra contém tudo aquilo que existe, é um receptáculo para a vida, e sua sujeira era necessária no processo de alquimia exatamente por precisar ser limpa. Bachelard escreveu dois livros sobre a terra, e comenta sobre o desejo de descansar, sobre sua profundidade e riqueza, e também sobre sua dureza e sua força. Poderíamos dizer que toda serpente tem uma ligação com a terra. Bachelard coloca que ela é o mais terrestre dos animais, pode simbolizar a imagem da raiz que ao mesmo tempo nutre e come a terra. Quetzalcóatl, mais especificamente, foi concebido a partir de uma pedra preciosa (em umas das versões do mito — mitos sempre têm mais de uma versão: cada mestre contava a história que preferia).

Agora, depois de observar os elementos e como eles podem ajudar a entender a imaginação e a simbologia do dragão, vamos tentar olhar para alguns deles a partir dessa perspectiva, que tal?

O dragão de todos os elementos

Quiçá a mais conhecida das serpentes gregas foi Píton, um monstro que assombrava as pessoas, mas que também era responsável pelos poderes oraculares de Delphos. Suas sacerdotisas se chamavam pitonisas. Hera enviou Píton para perseguir Leto, que estava grávida de Zeus, mas o deus a ajudou e ela deu a luz a dois filhos: Ártemis e Apolo. Apolo foi quem matou Píton com flechadas, para tomar seu oráculo. Existem várias versões do mito, e, em uma delas Píton era filha da própria Gaia, criadora do mundo, o que fez Apolo sofrer a fúria da natureza quando a derrotou. Podemos ver, aqui, um rascunho do mito de São Jorge que destrói o dragão. A diferença é que Píton guardava um tesouro (o oráculo) que era dela mesma, e, apesar de assombrar alguns humanos, dava a outros a benção de prever o futuro.

Porém, o que acho o mais interessante na mitologia grega é outro tipo de dragão. A doutrina órfica, aqueles que prestavam homenagem a Orfeu como divindade contavam uma lenda diferente da criação do mundo grego. Eles diziam que o princípio era água e lodo, e isso moldou a terra. Dela, saiu um dragão alado, que tinha cabeça de touro, patas de leão, e, no meio, a cabeça de um deus; ele foi chamado de Cronos, o que não envelhece e, com ele, nasceu a Necessidade que se espalhou pelo universo. Cronos tirou de si o Éter (personificação do céu sem limites), o Caos, e o Érebo (a personificação das trevas e da escuridão), e colocou um ovo de onde sairia o mundo.

Orfeu era um poeta e músico (olha aí os bardos de novo), e quem sabe, por isso, seus seguidores contem essa versão mais lírica da criação do mundo. O dragão alado tem muito a ver com o que já vimos de Quetzalcóatl: verticalidade e desejo de criar o mundo. Contudo, o conto ainda diz que esse Cronos nasceu de água e de lodo (terra), o que nos traz uma visão complexa do dragão: ele contém, em si, o imaginário de todos os elementos. Depois que têm todos, cria o mundo material como conhecemos.

O dragão de ar e água na cultura chinesa

Na cultura chinesa o dragão é bem diferente do que estamos acostumados na cultura ocidental. Ele é uma quimera, ou seja, representado visualmente como a junção de três ou mais animais, no caso: o corpo de serpente, as garras de águia, os chifres de corsa e bigodes de carpa. Assim como as serpes que vimos anteriormente, eles exercem controle sob a natureza, por conta de sua ligação com o divino. Apesar de não terem asas, possuem a habilidade de voar e, como todo dragão celestial, são divinos: há Tien-lung, o dragão celestial; Shen-lung, o dragão espiritual, responsável pelas chuvas e ventos; Ti -lung, o dragão que controla os rios e as águas na Terra; Futs-lung, o dragão dos subterrâneos que guarda pedras e metais preciosos. Sim, eles também tinham um dragão para cada elemento, além de serpes para cada um dos cantos da terra — norte, sul, leste, e oeste.

Um doa dragões mais conhecidos é Yin, a deusa mãe chinesa, que criou a humanidade misturando água e terra, e está associada à chuva, aos lagos, e aos locais de água parada. Foi por conta dela que **Gilbert Durand**, que leu um bando de Bachelard para escrever as suas teorias sobre os mitos e o imaginário, diz que as culturas

sino-asiáticas mostram o dragão como águas fertilizantes. Ou seja, a água da criação, que também vimos no mito grego. Á água como elemento mãe é tratada por Bachelard, mas vale lembrar que toda água é um convite para uma viagem que pode não ter retorno. Quem sabe, faz parte da crença chinesa acreditar que morrer pode não ser tão terrível assim.

Os dragões de terra nórdicos e brasileiros

Assim como na mitologia grega, existem outros dragões terríficos nas lendas antes da chegada do cristianismo. O dragão que guarda o tesouro, por exemplo, pode ser visto em Fafnir, da mitologia nórdica. Na Saga dos Volsungos, Fafnir começa sua jornada como um anão com capacidade de se metamorfosear. Juntamente com seu irmão, ele mata o pai por ouro, mas um dos anéis que obtém era amaldiçoado. Fafnir decide que o tesouro deveria ser totalmente dele, e se transforma em um dragão para protegê-lo. Regin, seu irmão, manda seu aprendiz Siegfried matar o dragão em troca de parte do tesouro.

Siegfried, depois de completar a missão, se banha com o sangue do inimigo para ter invulnerabilidade; queima o dedo, o lambe e acaba ganhando a habilidade de entender a língua dos pássaros. Um pássaro conta que Regin iria matá-lo para ficar com todo o tesouro, Siegfried assassina Regin e come o coração de Fafnir, recebendo o dom da sabedoria. O problema é que o herói também ficou à mercê da maldição do tesouro para o resto de sua vida.

O folclore brasileiro conta a narrativa de outro tipo de serpe da terra: Boitatá, descrito como uma grande serpente de fogo que protege as matas, florestas e pântanos. O tipo dracônico não é exatamente do mal ou ganancioso como Fafnir, mas cospe fogo naqueles que se aproximam com más intenções. Ambos os dragões são guardiões à sua maneira, mas o da lenda brasileira é protetor de algo além de ouro.

Mesmo o dragão do tesouro é comentado como uma imagem mais complexa por Bachelard, que afirma que esse tipo de serpe é por si só um amontoado de tesouros, pois sua pele é rica como o ouro que guarda. Ele simbolizaria a união da uma terra forte com uma terra preciosa. Por guardar a profundidade, ele mesmo é profundo. Isso é mostrado quando Siegfried bebe o sangue de Fafnir, e, por conta disso, ganha sabedoria.

O dragão de fogo e adversário do cristianismo

Talvez muitos de vocês já conheçam a história de São Jorge, que travou armas com um dragão horrífico que morava na Líbia. O dragão pedia à cidade de Silene que lhe enviasse duas ovelhas por dia. Até o dia que ficou com sede por um sacrifício humano, e a escolha aleatória recaiu na única filha do rei. São Jorge decidiu que acabaria com a besta, montou em seu cavalo, e partiu em busca da moça que ainda estava amarrada perto da caverna do monstro. Ele lançou o dragão e o levou até a cidade, para o matar na frente da população. Depois do feito heroico, exigiu que os habitantes se convertessem ao cristianismo.

A espada purificadora contra o monstro terrível. Esse conto também pode ser visto na batalha contra o demônio, nas palavras de São João: *"Foi expulso o grande Dragão, a antiga serpente, o chamado Diabo ou Satanás, sedutor de toda a terra habitada – foi expulso para a terra, e seus Anjos foram expulsos com ele" (Ap 12: 9)*. A serpente do Gênesis, aquela que seduz Eva a comer do fruto proibido é cheia de verticalidades: começa como um anjo, despenca do céu em uma queda moral, e depois se transforma no Dragão Satanás.

É interessante ver como a dualidade que acompanha o estudo dos elementos pode ser resolvida com uma harmonização de contrários; ou como dualidade, como é o caso do dragão cristão. É exatamente o exagero na potência e esse uso do ar que fazem com que o anjo possa ser o demônio. O mito do dragão cristão fala exatamente sobre dualidades: bem versus mal, humano versus divino. A serpente se torna o mal que habita em cada um dos homens que, como São Jorge, devem matar o dragão para ascender aos céus.

Esse mal deve ser purificado pela espada e por uma forma de chama divina, afinal, perceba que os arcanjos mais importantes carregam uma espada de fogo. O dragão, no caso, representa não apenas a queda moral, mas a própria morte, com garras e dentes que se assemelham a espadas, e com o fogo que faz o inverso do fogo sagrado: destrói e corrompe. Para haver um herói, é preciso também o dualismo, é necessário um monstro. Assim, podemos até pensar que o dragão é uma figura necessária nas lendas cristãs, por definir, por consequência, o que é o bem, o que é Deus. O dualismo também pode se tornar consciente, ou seja, perceber que uma coisa só existe por conta da outra.

O dragão egípcio da morte e do equilíbrio

Entender esses dois lados da moeda pode ajudar a compreender a figura do dragão egípcio, cuja cultura dizia que a serpe era a personificação da passagem do tempo, e o equilíbrio entre o bem e o mal. Apep era uma grande serpente que combatia o deus Rá todos os dias, no momento do crepúsculo. Todo dia ela saia de seu submundo, e era morta e ressuscitada.

Para ser trazida de volta à vida, era servido por uma horda de demônios que o ajudavam a recuperar sua chama (assim como uma fênix). Apep era a personificação do mal, mas de um mal que nunca podia ser dizimado, e podia ser visto durante os eclipses, quando seu corpo gigantesco cobria o céu. Em uma curiosidade bizarra, os sacerdotes de Apep batalhavam pela destruição completa do mundo. E, assim, o mundo continuava, sabendo que só pode haver equilíbrio entre os deuses enquanto um pode matar o outro, mas não para sempre.

O dragão da alquimia

O movimento religioso do gnosticismo foi criado misturando misticismo a algumas correntes filosóficas, e por conta de seu caráter sincrético, usa a imagem do dragão exatamente como estivemos falando: observando a partir de diversas lendas. Uma das imagens dracônicas mais relevantes para o gnosticismo é do ourobouros: a serpente que engole o próprio rabo.

Bachelard, ao observar a alquimia falou do ourobouros, uma imagem de serpente também parecida com a fênix e, assim, com Apep. Contudo, sua natureza não tem nada a ver com destruição: é apenas a imagem perfeita da dialética entre vida e morte — a morte que sai da vida e a vida que sai da morte. Assim, ela foi associada à eternidade, e, também ao renascimento. **Carl Jung**, psicólogo, também fez tratados a partir da alquimia, e colocou o dragão como a personificação do sulfuro, a força que diz: conquista-me ou conquisto-te.

FLÁVIA GASI

CHEFE DE FASE

Drogon

O maior dos dragões de *Game of Thrones*!

Se você não esteve escondido debaixo de uma pedra pelos últimos seis anos, já deve ter ouvido falar do imenso fenômeno cultural que é a série *Game of Thrones*. Baseada nos livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, lançados no Brasil pela editora LeYa, a série tem como uma de suas principais personagens Daenerys Targaryen, descendente de uma família nobre que em seu auge conquistou todo um continente com a ajuda de dragões como montarias.

Na época em que a história se inicia, não existem mais dragões vivos. Mas Daenerys recebe três ovos de dragão petrificados como presente de seu casamento com Khal Drogo, senhor dos bárbaros cavaleiros Dothraki. Atenção: *spoilers* do primeiro livro e da primeira temporada à frente! Quando Drogo morre pelos conselhos envenenados de uma bruxa, Daenerys queima o corpo do marido em uma imensa pira, onde também deposita os ovos e amarra a bruxa — e ela mesma entra nessa fogueira. Na manhã seguinte, os três ovos chocam e Daenerys, a partir de agora conhecida como a Não Queimada, começa sua campanha para retomar seu trono, com a ajuda de seus três dragões.

O maior deles recebe o nome de Drogon, em homenagem ao amor perdido; e durante o curso da série, é aquele que mais ajuda Daenerys em todas as situações, conforme cresce e se torna cada vez mais perigoso.

Ao contrário de outros mundos, os dragões de *Game of Thrones* não falam, mas possuem uma inteligência e malícia instintivas, sendo claramente capazes de compreender gestos e intenções humanas. Como os dragões de muitas mitologias, também podem voar e cuspir fogo; seu poder é imenso e podem facilmente virar a onda de uma batalha.

As estatísticas a seguir mostram Drogon em seu poder máximo apresentado até agora, no auge de tamanho e força ao final da sétima temporada da série.

3D&T Alpha — 38S

F5 (corte), H5, R6, A6, PdF6 (fogo)

30 PVs, 30 PMs

Vantagens/Desvantagens: Dragão (Baforada); Invulnerabilidade (fogo), Resistência à Magia, Voo; Fúria, Inculto, Modelo Especial, Monstruoso.

Anatomia Dracônica: Drogon pode causar os mesmos efeitos da magia Pânico de forma natural, sem gastar PMs. Além do ataque normal, ele pode realizar vários golpes imprecisos num mesmo turno: um com a cauda (FA= H+1d) e um com mordida (FA= F+2+1d).

Baforada: o sopro de Drogon conta como um Tiro Múltiplo que diminui as proteções do alvo em um nível (Invulnerabilidade se torna Armadura Extra, essa por sua vez torna-se normal e personagens sem proteção especial tem sua A anulada).

Drogon usa regras apresentadas originalmente no novíssimo **Manual dos Monstros**.

Tormenta RPG — ND 16

Monstro 20, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +22, visão no escuro.

Classe de Armadura: 38.

Pontos de Vida: 280.

Resistências: Fort +19, Ref +13, Von +14, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio, redução de dano 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +30 (2d8+25, 19-20) ou mordida +28 (2d8+25, 19-20) e cauda +27 (2d6+25).

Habilidades: For 33, Des 13, Con 24, Int 4, Sab 19, Car 16.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, Drogon pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento de voo.

Presença Aterradora: a mera visão de Drogon pode amedrontar o mais valente cavaleiro. Qualquer criatura a até 60m deve fazer um teste de Vontade (CD 27). Se falhar, fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) por 1 minuto. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

CHEFE DE FASE

Sopro de Dragão: como uma ação padrão, Drogon pode cuspir fogo em uma linha de 30m, causando 12d12+10 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos (CD 29) reduz o dano à metade. As chamas de Drogon são tão intensas que uma criatura que falhe no teste de Reflexos pega fogo (veja no Capítulo 10 de **Tormenta RPG**). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Trespassar Aprimorado: quando Drogon derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Guerra dos Tronos RPG

Agilidade	4	
Astúcia	2	*Memória 1B*
Atletismo	10	*Força 5B*
Luta	7	*Mordida 3B*
Percepção	5	*Notar 1B*
Sobrevivência	5	
Vigor	9	*Resistência 3B, Vitalidade 3B*
Vontade	4	

Defesa em Combate	19	Saúde	30
Movimento	3	Voo	10

Mordida	7D+3B	Dano 15	Cruel, Poderoso
Cauda	7D	Dano 10	Atordoante, Comprida

Couro de dragão: Drogon possui VA 10.

Devastador: Drogon pode fazer um ataque dividido contra quantos oponentes quiser dentro do alcance da cauda.

Durão: Drogon adiciona sua Resistência à sua Saúde.

Feroz: Drogon pode sofrer ferimentos para reduzir dano à sua Saúde.

Nascido no fogo: Drogon ignora efeitos de calor extremo (nunca sofrendo insolação) e ignora dano de fogo e similares, como óleo fervente.

Presença aterrorizante: criaturas atacadas por Drogon devem ser bem-sucedidas em um teste de Vontade **Formidável (12)** para não sofrer –1D em todos os testes. Aqueles que rolarem uma falha Crítica devem fugir em todas as rodadas, até que sejam bem-sucedidos em outro teste de Vontade. Animais que falharem em seus testes entram em pânico e fogem.

Sopro de dragão: Drogon pode usar uma ação maior para cuspir uma língua de chamas através do campo de batalha. A linha possui (Vigor) metros de largura e (Vigor x5) metros de comprimento, atingindo múltiplos alvos ao mesmo tempo. O sopro causa (Vigor x2) pontos de dano, ignorando armadura.

Unidade: Drogon também conta como uma unidade em guerra (incluindo seu cavaleiro, se houver um). Suas habilidades e estatísticas são as mesmas, mas sua efetividade é reduzido já que ele deve enfrentar ataques em massa enquanto é uma única criatura.

Sua Saúde é reduzida pela metade, assim como o dano de seus ataques e sopro. Sua Defesa em Combate é reduzida para 10, e se estiver voando só pode ser atacado por arqueiros ou escorpiões. Ele move-se 120 metros e pode "correr", aumentando sua velocidade de voo. Os ataques físicos e sopro de dragão podem destruir muralhas e fortificações (usando um valor efetivo de Atletismo igual a seu Vigor para o sopro de dragão), além de atacar navios de guerra normalmente.

Em guerra, sua presença aterrorizante obriga qualquer unidade inimiga a ser bem-sucedida em um teste de Guerra +3 ou tornar-se desorganizada. Se isso ocorrer, um novo teste deve ser feito na rodada seguinte. Se o teste falhar ou o primeiro teste aumentar de grau, a unidade entra em debandada.

ÁLVARO FREITAS

A TORRE DAS QUATRO ESTAÇÕES

Esta mini-aventura está à disposição de mestres para ser usada em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Dungeons & Dragons, Guerra dos Tronos, Tormenta RPG* e outros jogos que comportem o gênero.

Esta é uma estrutura de história simplificada, que o mestre pode expandir e adaptar conforme sua mesa. *A Torre das Quatros Estações* pode ser jogada como uma aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Caça ao mago

A história começa na estrada: os personagens são acompanhados por cavaleiros, liderados por Lady Oriana, uma paladina. Todos foram convocados por autoridades para capturar Beltenebros, mago foragido e notório vilão, antes que ele complete mais um ritual. Os cavaleiros atenderam ao pedido motivados por votos sagrados, enquanto os personagens são mercenários contratados.

Por toda a estrada, há inscrições arcanas e oferendas, indicando o início do solstício de verão, alinhamento de astros ou outro evento místico que desordena a magia — o evento torna alguns feitiços mais fortes e altera ou limita outros. Personagens conjuradores percebem isso sem necessidade de testes. Se não houver conjuradores no grupo, a informação é dada por Lady Oriana.

A torre de Beltenebros fica num bosque, mas ao atravessá-lo, os personagens não encontram desafios. Se deparam com um golem de ferro enferrujado e inativo. Acham esqueletos, que não se erguem dos mortos para atacar. Descobrem armadilhas já desativadas. Pássaros cantam nas árvores e há uma sensação de paz, mas também de tristeza e abandono. O grupo chega à torre, pequena, coberta de vegetação.

Na porta, uma figura translúcida espera por todos.

Jantar com o vilão

Usuários de magia reconhecem a figura: se trata de uma imagem ilusória do próprio Beltenebros. O mago se rende e diz não desejar conflito. Quer apenas conversar com os personagens, antes de se entregar às autoridades. Basta que sigam a ilusão e o encontrem no último andar da torre. Meios mágicos ou mundanos de detecção de verdade indicam que o mago está sendo sincero (E está. Nenhum teste é necessário). A figura ilusória guia os personagens através de quatro andares. A torre é maior pelo lado de dentro!

Cada "andar" é, na verdade, um semiplano. O primeiro é um jardim labiríntico. O segundo uma planície de capim seco, onde um sol púrpura brilha no céu. O terceiro uma colina tomada de árvores retorcidas, sem folhas. O quarto um campo nevado onde há um lago congelado. Durante o trajeto, nada ameaça os jogadores. Além do lago congelado há uma cabana aquecida, de onde sai Beltenebros. O mago convida todos a entrar.

Beltenebros é um homem muito velho. Pede apenas que todos se sentem e jantem com ele, enquanto conta sua história. Um banquete está à espera dos personagens, mas o mago não espera que aceitem comer ou beber, só quer companhia. Dentro da torre é impossível feri-lo. Em seu domínio, o mago tem poderes divinos que protegem contra qualquer mal. Beltenebros ri de tentativas de violência e simplesmente espera que os personagens se cansem e o escutem.

O mago explica que a torre é uma máquina, que construiu ao longo da vida. Se ativada durante o evento místico, permitiria realizar seu grande plano: o controle total do clima e das estações. Cada "andar" continha proteções conta invasores. A primavera era guardada por ninfas e sátiros. O verão por uma estrela de raios cancerígenos. O outono pela maldição da velhice. E o inverno pelo próprio mago. Mas com a idade, Beltenebros desistiu do plano. Todas as pessoas que amava, e aquelas das quais desejava se vingar, morreram. E tudo perdeu o sentido. Arrependido de seus crimes, o mago só queria mostrar a sua obra a alguém. Agora que o fez, irá se submeter ao julgamento dos mortais.

Tochas e ancinhos

O verdadeiro conflito da aventura acontece quando os personagens deixam a torre. Lady Oriana pede que ajudem ela e os cavaleiros a escoltar Beltenebros até a masmorra do castelo mais próximo. Para chegar até o castelo, o grupo deve atravessar a vila que o cerca. Ao passar por ela os personagens são encurralados por uma multidão enfurecida. São camponeses que ouviram falar sobre os inúmeros crimes do mago e querem linchá-lo. Quaisquer tentativas de encobrir a identidade do prisioneiro falham: Beltenebros usa sua magia para se revelar aos camponeses.

— Sabiam que fui eu que dei significado à palavra vilão? — diz Beltenebros. — Antes de mim, *vilão* queria dizer só alguém nascido numa vila. Uma vila como aquela em que nasci... Melhor ser julgado pelo povo do que por quem tem poder suficiente para me torturar e roubar meus segredos, não acham? — O mago se ajoelha, fecha os olhos, reza por perdão.

– Não! Isso *não* é justiça. Iremos entregá-lo às autoridades, foi nosso juramento! — grita Lady Oriana aos seus cavaleiros.

Aqui os personagens têm uma escolha difícil: enfrentar a multidão enfurecida, muito superior numericamente, matando camponeses para poder levar Beltenebros até os portões do castelo ou, caso desejem deixar o mago morrer, ver Lady Oriana e os cavaleiros serem destroçados pela multidão (não sem antes causar pesadas baixas!). Se os personagens quiserem matar o mago, também terão que enfrentar a ex-aliada.

Uma vez que o conflito inicie, não force soluções. Se os personagens conseguirem um jeito criativo de resolvê-lo, ou mesmo evitá-lo, apenas desenvolva a partir das consequências de suas ações. Só não pegue leve! O grupo será recompensado pelas autoridades, caso entregue o mago com vida ao castelo

Mas será essa a escolha certa?

DAVIDE DI BENEDETTO

A volta triunfal da princesa guerreira

XENA!

Na época dos deuses antigos, opressores e reis, uma terra sem lei clamava por uma heroína. Xena, uma poderosa princesa forjada no calor da batalha. A força... A paixão... O perigo... A coragem dela mudará o mundo.

Com seus saltos impossíveis, golpes inacreditáveis e as mais caprichadas armaduras de couro, *Xena: A Princesa Guerreira* tem tudo aquilo que você nunca vai encontrar em uma campanha de RPG séria e realista. Ora, bolas, mas quem se importa? Dane-se o realismo! Personagens como ela são o próprio recheio das aventuras heroicas, cinematográficas, onde a seriedade é chutada de lado em nome de mais diversão e mais adrenalina!

O cenário de *Xena* é a antiga Grécia, completa com sua mitologia e seus deuses — deuses com personalidades humanas, que caminham livremente pela Terra e podem encontrar você na rua a qualquer momento! Ares, Afrodite, Poseidon, Hércules, Júlio César, Cleópatra e outras figuras lendárias ou históricas da Antiguidade.

Apresentamos as fichas de Xena e Gabrielle para *Tormenta RPG, D&D 5e, Fate Acelerado (FAE)* e *3D&T Alpha*. A melhor opção para aventuras no próprio cenário da série seria *FAE*, seguido de perto por *3D&T* — ambos comportam o nível de poder de *Xena* sem muito esforço. Já em *TRPG* e *D&D5E*, elas se encaixam bem como NPCs, uma vez que vivem viajando pelos planos e derrotando monstros mitológicos.

Xena, a Princesa Guerreira

Xena é com certeza uma das maiores guerreiros do mundo — talvez a maior de todos! No comando de um exército sanguinário, ela aterrorizou todo o mundo antigo em nome de Ares, o sádico deus da guerra; teria sido uma conquistadora tão terrivel quanta Átila o Huno ou Júlio César, mas uma série de fatos marcantes em sua vida — incluindo seu encontro com Gabrielle — voltaram seu coração para o bem. Ela sabe que talvez nunca consiga apagar totalmente seu lado sombrio, mas não desiste de tentar.

Xena conheceu Gabrielle durante um momento crítico, quando as trevas ameaçavam tomar totalmente sua alma. Impressionada com a nobreza e bondade daquela jovem,

hoje ela acredita que Gabrielle é sua âncora, seu único apoio no caminho do bem; sem a influência da jovem poetisa, Xena facilmente cairia vítima do mal outra vez. Por esse motivo ela ama e protege Gabrielle como se fosse a coisa mais importante do mundo. E provavelmente é!

Embora costume agir na Grécia, Xena participou de campanhas em quase todo o mundo antigo, do Egito ao Extremo Oriente, incluindo a China e o Japão — e até mesmo em outros mundos, como o próprio Tártaro (o inferno da mitologia grega). Durante tantas viagens ela recolheu conhecimentos exóticos, como a técnica dos pontos de pressão, que usa para paralisar ou curar pessoas.

Um dos maiores tormentos na vida de Xena é Ares, que tenta trazer de volta o lado maligno da Princesa Guerreira para comandar seus exércitos.

Nova arma exótica: Chakram

O chakram é um disco de metal com bordas afiadas para arremessos. Após um ataque bem-sucedido, pode ricochetear de volta e ser recuperado pelo atacante — ou atacar outro alvo dentro do primeiro incremento de alcance usando a mesma jogada de ataque, mas sofrendo uma penalidade cumulativa de –4 na jogada de ataque. O chakram pode seguir fazendo novos ataques, acumulando –4 em cada um, até a arma retornar ou errar.

Arma Exótica de Ataque à Distância • Preço 150 TO • Dano 1d6 • Crítico x3 • Alcance 9m • Peso 1kg • Tipo corte.

3D&T ALPHA 4ON

F3 (corte), H5, R5, A2, PdF2 (corte)

25 PVs, 25 PMs

Kits: Amazona (crítico aprimorado [homens]), Berserker (fúria incansável, fúria indomável, fúria poderosa), Guerreiro (crítico automático).

Vantagens: Aliada (Gabrielle), Aparência Inofensiva, Ataque Múltiplo, Cura, Energia Extra II, Inimigo (homens), Memória Expandida, Paralisia, Tiro Múltiplo, Torcida.

Desvantagens: Assombrada, Fúria, Má Fama, Protegida Indefesa (Gabrielle).

Perícias: Animais, Crime, Esporte, Investigação, Sobrevivência.

TORMENTA RPG

Xena: humana, bárbara 10/amazona 10, CB, ND 20; Média, desl. 12m; PV 228, PM 8; CA 41 (+20 nível, +4 Des, +6 armadura); corpo-a-corpo: espada longa +30 (1d8+26, 16-20/x3) ou espada longa +25/+25 (1d8+26, 16-20/x3); à distância: chakram +29 (1d4+17, x3), hab. armadura amazona, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 3/dia (10 rodadas), nunca ceder, provar seu valor, rainha amazona, rancor ancestral, redução de dano 2, vingança amazona ; Fort +17, Ref +16, Von +13; For 24, Des 18, Con 20, Int 10, Sab 12, Car 18.

Perícias & Talentos: Acrobacia +29, Atletismo +30, Iniciativa +31, Intimidação +29, Percepção +24, Sobrevivência +24; Abrir Chacra (Força, Sabedoria), Ataque Duplo (espada longa), Atraente, Ataque Poderoso, Ataque Poderoso Aprimorado, Basta!, Coragem Total, Devota (Valkaria), Foco em Arma (espada longa), Fúria Estendida, Golpe com Duas Mãos, Gritos de Poder (desdém e sanguinolência), Habilidades Linguísticas, Usar Arma Exótica (chakram), Vontade de Ferro.

Equipamento: espada longa afiada do trespassar poderoso +2 cravejada de jóias maciça de mitral, *chakram caçador do retorno +2*, *couro batido da camuflagem +3* de urso coruja, *chicote do plebeu* equilibrado magistral, adaga de bota magistral precisa (no bustiê), *amuleto da saúde +4*. Ela também recebeu os benefícios de alguns tomos e manuais de aumento de habilidade. ***Fúria:*** como uma ação livre, Xena pode entrar em fúria. Suas estatísticas mudam para CA 39; corpo-a-corpo: espada longa +32 (1d8+28, 16-20/x3) ou espada longa +27/+27 (1d8+28, 16-20/x3); redução de dano 3. A fúria dura 13 rodadas. Se estiver em fúria, pode usar os gritos de poder desdém e sanguinolência, descritos a seguir:

Desdém: se for atingida por um ataque que não seja um acerto crítico, Xena pode gastar 4 rodadas da fúria como ação livre para ignorar o dano recebido.

Sanguinolência: se fizer um acerto crítico, Xena pode gastar 3 rodadas da fúria como uma ação livre e aumentar o multiplicador do crítico em +1.

Jutsus: Xena conhece e pode usar os jutsus *toque curativo* e *toque debilitante*.

Nunca Ceder: pode rolar novamente qualquer teste de resistência contra encantamentos ou usos da perícia Intimidação. Deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Provar seu Valor: uma vez por dia, Xena recebe o talento Treino em Perícia em uma perícia qualquer à sua escolha, durante uma cena.

Rainha Amazona: +4 em testes de Carisma contra criaturas inteligentes do sexo feminino e redução de dano 10 contra criaturas inteligentes do sexo masculino (não considerado nas estatísticas acima).

Rancor Ancestral: +6 nas jogadas de dano e nos testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) do sexo masculino (não considerado nas estatísticas acima).

Vingança Amazona: +1 na margem de ameaça e no multiplicador de crítico em ataques contra oponentes que tenham tentado usar a perícia Intimidação ou efeitos de encantamento contra ela.

Novos Jutsus

Xena pode usar estes jutsus gastando 1 PM. Todos eles têm CD 15 para resistir. Ela também pode pagar o custo adicional indicado para mudar ou aumentar os efeitos dos jutsus. Confira as regras completas na *Dragão Brasil 122* (ou no vindouro *Império de Jade*).

Toque Curativo

Grau: básico; **Chacra:** Sabedoria; **Descritor:** luz; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura viva; **Duração:** instantânea.

Acertando pontos de pressão, seu toque cura 2d8 pontos de vida em criaturas vivas.

+2 PM: aumenta a cura de PV em +1d8 ou de dano de habilidade em +1d4.

+2 PM: remove um veneno que esteja afetando o alvo (mas não previne novos envenenamentos).

+2 PM: muda o efeito para cura 1d4 pontos de dano de habilidade.

+5 PM: remove uma doença que esteja afetando o alvo.

Toque Debilitante

Grau: básico; **Chacra:** Força; **Descritor:** trevas; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** corpo-a-corpo; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** cena; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Você usa pontos de pressão para enfraquecer um inimigo. Faça um ataque de toque ou um ataque desarmado. Se acertar, causa dano normal (dano nenhum no caso de um toque) e o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude ou sofrerá uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque e dano e –2 na CA, ou metade disso se for bem-sucedido.

+5 PM: aumenta a penalidade em –2.

FATE ACELERADO

Conceito: Aventureira em Busca de Redenção

Dificuldade: Passado Sombrio

Xena passou por tudo que é lugar em suas aventuras

Outros Aspectos: Defender Gabrielle Custe o que Custar; Heroína Lendária de Várias Terras; Ligação com o Deus da Guerra.

Abordagens: Ágil (+4), Cuidadoso (+2), Esperto (+3), Estiloso (+4), Poderoso (+5), Sorrateiro (+3).

Façanhas

Chakram: graças a um treinamento extensivo na arte do chakram, recebo +2 quando ataco Agilmente dois inimigos diferentes com o chakram.

Grito de Guerra: quando eu dou meu grito de guerra ("Yiyiyiyiyiyi"), recebo +2 para superar obstáculos Estilosamente.

Pontos de Pressão: como eu aprendi a utilizar pontos de pressão, uma vez por sessão eu posso eliminar todas as penalidades das consequências de um personagem durante uma cena.

Gabrielle comendo um polvo, porque sim

D&D 5E

Medium Humanoid (Human), Chaotic Good

Armor Class: 16 (breastplate)

Hit Points: 137 (2d12+10d10+48)

Speed: 30ft

STR 20 (+5) DEX 14 (+2) CON 19 (+4) INT 10 (+0) WIS 12 (+1) CHA 14 (+2)

Skills: Acrobatics +6, Athletics +9, Intimidation +5, Perception +5

Senses: passive Perception 15

Languages: Common

Challenge: 12 (8.900 XP)

Destruidora de Nações: Xena tem as habilidades de classe Rage, Reckless Attack e Danger Sense da descrição do barbarian (bárbaro) do *Player's Handbook*.

Princesa Guerreira: Xena tem as habilidades de classe Second Wind, Action Surge e Indomitable da classe fighter (guerreiro), e as habilidades Improved Critical e Remarkable Athlete do arquétipo Martial Champion (campeão), ambos do *Player's Handbook*.

Mestra do Combate com 2 Mãos: Xena tem o feat Great Weapon Master, do *Player's Handbook*.

Actions:

Longsword +2: melee weapon attack: +11 to hit, reach 5ft, one target. Hit: 14 (1d10+7), slashing damage.

Chakram +2: ranged weapon attack: +8 to hit, reach 30ft, one target. Hit: 8 (1d4+4), slashing damage. Volta para sua usuária no fim do turno.

Matadora de Deuses: Xena realiza dois ataques com sua longsword +2 ou com seu chakram +2, podendo escolher dois inimigos diferentes que estejam no alcance com seu ataque do chakram.

Gabrielle, a barda

Nascida entre camponeses, Gabrielle havia sido capturada por mercadores de escravos quando foi salva por Xena, e começou a acompanhá-la em suas jornadas. No princípio ela pretendia apenas registrar as aventuras da Princesa Guerreira, mas com o tempo uma forte amizade nasceu.

Durante um período de incertezas sobre sua própria habilidade de combate, Gabrielle acreditou que estava apenas atrapalhando Xena e voltou para casa — mas logo mudou de ideia e retomou seu lugar ao lado da amiga. Hoje seus problemas em lutas são coisa do passado: após arriscar a vida para salvar uma guerreira amazona, ela foi aceita durante algum tempo em sua aldeia e recebeu treinamento em combate com o cajado.

Com o tempo, sua relação com as amazonas se solidificou e ela se tornou uma princesa amazona — eventualmente chegando a ser a rainha de três tribos! Porém, para continuar a viajar com Xena ela passou o título adiante, tornando-se uma líder honorária. Um de seus maiores desafios foi quando se separou de Xena e envolveu-se com o culto liderado pelo deus demoníaco Dahak. Forçada a matar um dos seus membros, tornou-se a hospedeira da filha de Dahak, a quem deu à luz em questão de dias e nomeou Hope. Esta criança cresceu rapidamente e se tornou uma terrível vilã, mais tarde morta acidentalmente por seu próprio filho.

Por algum tempo, Gabrielle encontrou um caminho pacifista após visitar a Índia, mas eventualmente retomou suas aventuras com Xena, continuando seu legado mesmo depois da morte da Princesa Guerreira.

3D&T ALPHA

F0, H1, R1, A1, PdF0, 5 PVs, 5 PMs. 15N.

Kit: Amazona (crítico aprimorado [homens]), Barda (conhecimento de bardo), Escudeira (obediência eficaz).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Boa Fama, Patrono (Xena).

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis, da Honestidade).

Perícias: Artes, Animais, Manipulação, Sobrevivência.

TORMENTA RPG

Gabrielle: humana barda menestrel 10/amazona 2, NB, ND 12; Média, desl. 9m; PV 61; CA 25 (+12 nível, +1 Des, +2 item); corpo-a-corpo: *bordão defensor* +7 (1d6+6) ou *sai do plebeu* +7 (1d6+6); hab. armadura amazona, musa inspiradora, música de bardo (fascinar em massa, inspirar coragem aprimorada, inspirar grandeza, inspirar heroísmo, marchar), obra de arte, rancor ancestral; Fort +7, Ref +9, Von +11; For 10, Des 12, Con 12, Int 16, Sab 16, Car 22.

Perícias & Talentos: Acrobacia +16, Atuação (oratória) +21, Atuação (dança) +21, Conhecimento (História) +18, Cura +18, Diplomacia +21, Enganação +21, Intuição +18, Obter Informação +21, Ofício (escrita) +22, Percepção +18, Sobrevivência +18; Aparência Inofensiva, Ataque Piedoso, Atraente, Compositor Prolífico, Devota (Marah), Discurso Conciliador, Luta Galante (9/dia), Outra Face, Palavras de Bondade, Palavras de Bondade Aprimorado.

Desvantagem: Maricas.

Equipamentos: bordão defensor +2, sai do plebeu equilibrada, anel de casamento de Perdicas, bolsa de moedas de Autolycus, pergaminho com poesia de Virgil, adaga ensanguentada de Hope.

Marchar: sob o efeito dessa música de bardo, Gabrielle aumenta o deslocamento do membro mais lento do grupo em um passo. Esta música afeta até 10 criaturas, incluindo você, e tem duração de um dia, terminando se a marcha for interrompida por algum evento.

Musa Inspiradora: Gabrielle pode invocar a memória da sua musa para inspirá-lo a grandes feitos. Faça um teste de V ontade contra CD 15; se bem sucedida, recebe o benefício da musa. Você pode usar essa habilidade quantas vezes quiser, mas a CD aumenta em +3 a cada tentativa. Quando você falhar em se inspirar com a sua musa, não pode mais tentar até que sua inspiração seja renovada, o que exige passar uma cena com a sua musa, ou uma semana caso tenha um objeto de sua musa.

Obra de Arte: Gabrielle pode criar itens que inspiram seus homenageados — que não pode ser ela mesma. Ela faz um teste de Ofício (escrita) contra CD 10 + nível do homenageado, depois de gastar o dinheiro e o tempo necessário para realizá-lo. Se ela for bem sucedida, o homenageado recebe 1d3 pontos de ação, e é considerado como se tivesse 4 níveis a mais para calcular os benefícios dos seus pontos de ação. Este efeito só se aplica aos pontos de ação ganhos pela homenagem.

Livro: 2 meses de escrita. Para que o efeito ocorra, o livro deve ser lido pelo homenageado. Custo de 5 TO por nível do homenageado.

Novas musas inspiradoras

Xena, a Princesa Guerreira: você recebe um bônus de +4 na CA e nas resistências enquanto estiver em missão para proteger alguém (duração máxima de um dia).

Perdicas, o Guerreiro que Desistiu: você recebe um bônus de +4 em testes de Vontade enquanto não realizar nenhuma ação ofensiva (duração máxima de um dia).

Joxer, o Idiota com Coração de Ouro: você recebe um ponto de ação que deve ser gasto nessa cena. Entretanto, assim que utilizar tal ponto de ação, seu próximo teste sofrerá uma penalidade de –10.

Autolycus, o Rei dos Ladrões: você recebe um bônus de +6 em testes de Acrobacia, Furtividade e Ladinagem por um dia inteiro.

Virgil, o Bardo Construtor: seus testes de Atuação e Ofícios tem sua CD reduzida em 5 por um dia inteiro.

Hope, a Filha que Caiu para as Trevas: você recebe +4 em todos os testes de perícia enquanto estiver em missão para se redimir de um erro grave que você cometeu (duração máxima de um dia).

Rancor Ancestral: +2 nas jogadas de dano e nos testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra criaturas inteligentes (Int 3 ou mais) do sexo masculino (não considerado nas estatísticas acima).

FATE ACELERADO

Conceito: Barda Plebeia de Potideia

Dificuldade: Emoções à Flor da Pele

Outros Aspectos: Quase Resolvo Tudo na Conversa; Xena é meu Porto Seguro; Líder Honorária das Amazonas

Abordagens: Ágil (+1), Cuidadoso (+2), Esperto (+2), Estiloso (+3), Poderoso (+0), Sorrateiro (+1).

Façanhas

Improvisação: por eu ser capaz de procurar vantagem sempre que estou em apuros, recebo +2 quando tento superar obstáculos ou criar vantagem quando a dificuldade do teste supera *Ótimo*.

Protegida Indefesa: como eu sempre me meto em apuros, recebo +2 para criar vantagem Estilosamente.

D&D 5E

Medium Humanoid (Human), Neutral Good

Armor Class: 14 (unarmored defense)

Hit Points: 26 (4d8+3)

Speed: 30ft

STR 9 (-1) DEX 14 (+2) CON 13 (+1) INT 14 (+2) WIS 14 (+2) CHA 16 (+3)

Skills: Medicine +4, Survival +4, Persuasion +7, History +6, Deception +5

Senses: passive Perception 13

Languages: Common

Challenge: 3 (700 XP)

A Barda de Potideia: Gabrielle tem as habilidades de classe Bardic Inspiration, Jack of All Trades, Song of Rest e Expertise como se fosse da classe bard (bardo), além da habilidade Combat Inspiration do College of Valor (colégio do valor), ambos do *Player's Handbook*.

A Princesa Amazona: Gabrielle tem as habilidades de classe Unarmored Defense e Martial Arts da classe Monk (monge), do *Player's Handbook*.

Sortuda: Gabrielle recebe os benefícios do feat Lucky, do *Player's Handbook*.

Actions:

Quarterstaff: melee weapon attack: +4 to hit, reach 5ft, one target. Hit: 7 (1d8+2), bludgeoning damage.

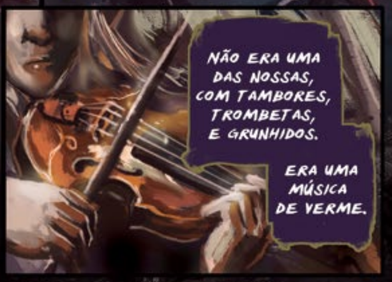
Sai: melee weapon attack: +4 to hit, reach 5ft, one target. Hit: 4 (1d4+2), piercing damage.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS e
GABRIEL "VRIKOLAKA" GASPERINI
sobre matéria original de Paladino e Flavius

neworderediторa
editoraneworder
editoraneworder

LANÇAMENTOS EDITORA NEWORDER

ROTEIRO E ARTE:
RICARDO MANGO



ATÉ QUE...
FEDOR DE FLORES.
ELA VEIO...

A DEUSA DOS VERMES!

DE LONGE NOSSO POVO ASSISTIA TUDO GARGALHANDO DA GAROTINHA.
APENAS EU E O BARDO.

NINGUÉM SABIA DIANTE QUEM A FOICE DE RAGNAR ESTAVA.

NÃO IMAGINAVAM O PESO QUE TERIA O QUE ESTAVA PRESTES A ACONTECER. NÃO APENAS NA HISTÓRIA DOS MORTAIS...
MAS MANCHARIA A HISTÓRIA DOS DEUSES PARA SEMPRE!

ELA LUTOU BEM...
COM UM SÓ GOLPE DESTRUIU SEU MACHADO.
O CORTOU E PERFUROU...
VÁRIAS VEZES!
NINGUÉM NUNCA CHEGOU TÃO PERTO DE DERROTAR O PRODÍGIO.
MAS ELE É THWOR IRONFIST.
O GRANDE GENERAL.
O ESCOLHIDO!

ELE NÃO PODIA SER DERROTADO...
VERME...
BEM-VINDA A RARNAAKK!
A MORTE VENCEU A INFINITA GUERRA.

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

- Adalbero Marinho Da Silva Júnior
- Adilson Weber
- Adriano Cleber Tume
- Adyson Ricardo Da Silveira Abreu
- Aggeu Luna
- Airton Luiz Tulio Júnior
- Aislan Torres
- Alan De França Santana
- Albano Francisco Schmidt
- Alberto M. Ticianelli
- Aleksander Sanandres
- Alex Myller Duarte Lima
- Alex Saraiva Mamedes
- Alexandre Esperança
- Alexandre Ferreira Da Silveira
- Alexandre Ling
- Alexandre Lunardi
- Alexandre Yukio Harano
- Alexsandro Alves
- Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
- Allan Oliveira
- Allec Ribeiro
- Allisson Oliveira
- Álvaro Da Rosa Cunha
- Álvaro Ferreira
- Alysson Lago
- Amadeus De Melo Cavalcanti
- Amauri Matos De Jesus
- Ana Lucia Lieuthier
- Anderson Amendola
- Anderson Corte
- Anderson Damasceno
- André Bonfim
- André Felipe Menezes Dos Santos
- André Luís
- André Luiz Noronha Baracho
- André Nazareth De Almeida
- André P. Bogéa
- André Peres
- André Tepedino
- André Turtelli Poles
- André Vieira
- Antonio Lucas Da Silva Loureiro
- Argus Fernandes
- Arthur De Andrade Arend
- Arthur Sarmento
- Arthur Silva De Paula
- Artur Augusto Bracher Capute
- Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
- Ásbel Torres Da Cunha
- Augusto Baptista
- Augusto Santos
- Bruno B. Soraggi
- Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
- Bruno Bertuga
- Bruno Da Silva Assis
- Bruno Daniel
- Bruno De Jesus Farias Silva
- Bruno De Mello Pitteri
- Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
- Bruno Groposo Pavão
- Bruno Lira De Oliveira
- Bruno Lopes Hoffmann
- Bruno Machado
- Bruno Meneghetti
- Bruno Stoy Locatelli
- Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
- Caio Alexandre Consorti Paixão
- Caio Cruz
- Caio Henrique Bellini De Mello
- Caio Santos
- Carlos “Grande Castor” Gonçalves
- Carlos “Meio-Elfo” Netto
- Carlos Carvalho
- Carlos F. Dos Santos
- Carlos Leandro Gomes Batista
- Carlos Mendes
- Cassio Segantin
- Celso Guedes De Jesus
- Cesar Augusto Sabatino
- Christian Medalha Justino
- Christopher Kastensmidt
- Claudio Quessada Cabello
- Clayton Varela
- Clécio Matheus Weirich
- Cleison Rafael Da Silva Ferreira
- Cleiton Chaves
- Cristhian Heck
- Cristian Drovas
- Cristiano Alberti Linhares
- Cristiano Motta Antunes
- Dan Cruz
- Daniel Araujo Gomes
- Daniel Baz Dos Santos
- Daniel De Paula Ferreira Nascimento
- Daniel Kauffman
- Daniel Kauffman Florentino
- Daniel Kauffman Florentino
- Daniel Marques
- Daniel Poleti
- Daniel Sevidanes Alves
- Daniel Sugui
- Danilo Bensi Diogo
- Danilo Carlos Martins
- Danilo Domingues Quirino

- Danilo Machado
- Danyel Pablo Batista Muniz
- Dartagnan Quadros
- Davi Mascote Domingues
- Davi Roberto Limeira
- David Sousa
- Demian Machado
- Denis G Santana
- Denis Roberto Macedo Da Silva
- Dennys Laubé
- Dermeval Rafael Marques
- Dheyrdre Machado
- Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
- Diego Barboza
- Diego Bernardo Chumah
- Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
- Diego Fernandes Santos
- Diego Goncalves
- Diego Noura
- Diego Pereira
- Diego Rodrigues Pereira
- Diogo Augusto De Barros Lopes
- Diogo Becker
- Diogo Kawer De Lima Carneiro
- Diogo Leal Andrade
- Diogo Peres Dos Santos
- Douglas Marques
- Douglas Ramos Da Silva
- Douglas Toseto Marçal De Oliveira
- Dutra Santana Longo
- Eberson Lima Spadoni
- Ed Carlos Bicudo
- Eddie Junior
- Edney “Interney” Souza
- Eduardo Cesar Silva
- Eduardo Luciano Camolez
- Eduardo Mendes Marcucci
- Eduardo Rafael Schmidt
- Eduardo Tavares Machado
- Eliel Junior
- Elisa Rocha
- Elton Rigotto Genari
- Elvio Kazuo
- Emanuel Guilherme
- Emanuel Mineda Carneiro
- Emily Matias
- Eric M. Souza
- Erick Faria Teves
- Ericki Haras
- Érico De Paula Lima Campos
- Erimar Lopes
- Evandro Gurgel
- Everton Luiz
- Fabiano Martins Caetano
- Fabiano Pasqualotto Soares
- Fabio Casanova
- Fabio Melo
- Fabio Piazzaroli Longobardi
- Fabio Rezende
- Fabio Rodrigues Vieira
- Fábio Vasquez Pereira
- Fabricio Macieira
- Fabricio Maciel
- Fabricio Siegnord
- Fagner Tineli Baer
- Felipe Alves
- Felipe Antonio Da Silva Malandrin
- Felipe Campos
- Felipe Della Corte
- Felipe Dias
- Felipe Eleuterio Hoffman
- Felipe Fernandes
- Felipe Lara
- Felipe Leonardo De Mattos
- Felipe Lippelt Vieira
- Felipe Sousa
- Felipe Torres Brigeiro
- Felipe Wagner
- Fellipe Da Silva
- Fellipe De Paula Campos
- Fernando Augusto Iwata Yamamoto
- Fernando De Castro Assis
- Fernando Del Valle
- Fernando Do Nascimento
- Fernando Junior
- Fernando Nepomuceno Salgado
- Fernando Sanches
- Fernando Simões
- Fernando Takao
- Fernando Xavier
- Filipe Itagiba
- Filipe Wilbert
- Filippe Spósito
- Flaubert Marques Da Cruz
- Flávio Alfonso Jr
- Flávio Fernandes Da Silva
- Flávio Karpinscki Gerab
- Flávio Nogueira
- Francisco Sedrez Warmling
- Francisco Soares
- Francisco Yago Aguiar Sobreira
- Frederico De Faria E Silva
- Frederico Fetter
- Gabriel Arthur Militzer
- Gabriel Fernandes Sarmento
- Gabriel Kolbe Teixeira
- Gabriel Lima
- Gabriel Marquardt Müller
- Gabriel Pacheco Da Silva
- Gabriel Reis De Meira
- Gabriel Sabino
- George Leandro Luna Bonfim
- Gervasio Da Silva Filho
- Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
- Gilmar Alves De Oliveira
- Gilmar Rocco
- Giovanne Bittar Da Costa
- Gisele Sena Bertolazo
- Giuliano Bortolassi
- Giuseppe Cernicchiaro Palermo
- Glauber Monteiro
- Gregório De Almeida Fonseca
- Grupo Da Fortuna
- Guilherme Amato Marinho
- Guilherme Andrade
- Guilherme Da Silva Alves
- Guilherme Duarte Rodrigues
- Guilherme Furtado
- Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
- Guilherme Lopes Vitoriano
- Guilherme Rufino
- Guilherme Strejewitsch Oliveira
- Guilherme Tamamoto
- Guilherme Tomishiyo
- Gustavo Amâncio Costa
- Gustavo Boeing
- Gustavo Cassiano Peres
- Gustavo Creutzberg
- Gustavo Da Rocha Pereira
- Gustavo De Oliveira Ceragioli
- Gustavo Maiorini
- Gustavo Martinez
- Gustavo Nobre Wotikoski
- Haniel Ferreira
- Heber Marcos Queiros
- Hebert J
- Heitor De Almeida Francisco
- Helder Poubel
- Henrik Chaves Gregorio
- Henrique Da Costa Gallo Neto
- Henrique Resende Silva
- Heristhon Max Moreira Libânio
- Hernani Ilek
- Hiromi Honda
- Hudson Ornelas
- Hugo Rosa
- Humberto Meale
- Ícaro Das Neves Augusto
- Igor Araujo
- Inácio Fëanor
- Informática Para A Vida
- Iran Eduardo
- Isaac Barbosa
- Isabelle Viana Felix
- Isac Marcos
- Ives Bernardelli De Mattos
- Ivo Bruno Gomes Araújo
- James Mcbryan
- Jean Rodrigo Ferreira
- Jeferson Cardoso
- Jeferson De Oliveira
- Jeff Ferreira
- Jimi Melo
- João Gabriel Souza De Moraes
- João Guilherme
- João Gustavo Borges E Silva Vita
- João Manoel Pereira
- João Pedro Dos S. Thomé
- João Soares
- João Trindade
- Jonatas Monteiro Fernandes
- Jonathan Fried
- Jonathan Pinheiro Dos Santos
- Jones Dos Santos Vieira
- Jorge Gomez
- Jorge Junior
- Jorge Monteiro Pedrosa
- José Eduardo Da Silva
- José Everton Guimarães De Oliveira
- José Lemos Junior
- José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
- José Paulo
- José Rafael Batista Lebre Ferreira
- Jose Ricardo Da Silva
- Jota Sobreiro
- Juliano Cataldo
- Juliano De Miranda
- Julio Cesar Araújo
- Julio Cesar Da Silva Barcellos
- Júlio N. S. Filho
- Kaede Kisaragi
- Kaio Henrique Bernardo Falcão
- Karen Soarele
- Karl Fontes
- Kássio José Lara De Rezende
- Kaue Amaral Monteiro
- Kauê Rodrigues
- Kellisson Felipe
- Leandro Ferraro
- Leilton Luna
- Léo Cunha
- Leo Lionhard
- Leo Martins
- Leonardo Arcuri Florencio
- Leonardo Bacchi Fernandes
- Leonardo Brocco
- Leonardo Dias Pesqueira
- Leonardo Dos Santos Gedraite
- Leonardo Maciel
- Leonardo Menzani Silva
- Leonardo Neves
- Lex Bastos
- Lídia Granemann Gemo Montovani
- Lincoln Ruteski Dos Santos
- Lipe Ragazzi
- Lucas Arruda
- Lucas Danez
- Lucas Henrique Martins Faria
- Lucas Lorenzi Malgaresi
- Lucas Marques De Camargos
- Lucas Oliveira
- Lucas Sampaio Magalhães
- Lucas Santos Borba De Araujo
- Lucas Teixeira Da Cunha
- Luciano Portella Rodovalho
- Luis Augusto De Lara Cavalcanti
- Luís Felipe Hussin Bento
- Luis Guilherme B G Ruas
- Luiz Cláudio
- Luiz Claudio Reis
- Luiz Fernando Maehana

Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Paulo De Lima
Luiz Perigault
Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar De Araujo
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Rodrigo Pereira
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Márcio Homem
Márcio Souza De Vargas
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron De Freitas
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius De Mello Oliveira
Mario Felipe Rinaldi
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Francisco De Souza
Matheus Hobit
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Mauricio Rossini Oltman
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Juliani Junior
Max Fischer
Max Pattacini
Miguel Peters
Miguel Rafael
Miguel Teixeira Brandão Junior
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Moisés Bernardino
Murilo Fernandes Lobato Marques
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Nascimento
Nelson Teixeira Jr.
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Otávio César Marchetti
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Cherobim Dutra
Pedro Curcio
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Paulo Oliveira
Pedro Rafahel Lobato
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Blotta
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Peixoto De Moraes Pereira
Rafael Pintaudi Da Fonseca
Rafael Puhl
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Sangoi
Rafael Schreiber De Souza
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Gomes
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Remo Disconzi Filho
Renan Nicastri Ivo
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Roberto Marinho Oliveira
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Angeli
Rodolfo Caravana
Rodolfo Moreira Cavalcante
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo C K
Rodrigo Camilo
Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Gabriel Müller
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Nunes Dos Santos
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Luis Silva Siqueira
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Ripoll
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Sebastião Augusto Pedroso
Sérgio Gomes
Sérgio Pinheiro
Seuraul
Shade Graves
Shur Stephano
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis De Rezende Santos
Sulleman Silva Martiniano
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago De Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Fernandes Machado
Thiago Henrique
Thiago Justo Ceolin Da Cruz
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Roberto
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Zenark Reis
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Barbosa Da Fonseca
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Camargos
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Rodrigues
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vinicius Tarrega
Vitor Bornéo
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Oliveira Nascimento
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Walyson Velasco De Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Poi
Wenderson Kawan
Wesley Francisco Da Silva
Willian Viana Neves
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adonis Oliveira Junior
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Guido
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Alberto Chechter
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Nunes
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Álisson Morais
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Ana Cristina Rodrigues
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Nuñez
Andre Ramos
Andre Roberto Felipe
Andre Veras Melo
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Neto
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Azrael Lima
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruna Alencar
Brunno Manoel Azevedo Pessoa
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Leão Pereira
Bruno Pozzi
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Caio Henrique Ribeiro Garcia De Medeiros
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Canja Dinamica Do Youtube
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Cleber E Morellato
Conrado Domingos Lo Duca
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Firmino De Assunção Filho
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Sales Barbosa
Danilo Steigenberger
Dante Souza E Souza
Davi Freitas
David De Andrade Nunes
David Ferreira Da Silva
David José Neves Baldi
David Lessa
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Derek Moreira
Diego Leismann
Diego Moreira
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Eberson Terra
Éder “Dzr13” Fialho
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Galvão Zolin
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro

Eduardo Silva Araujo
Eduardo Zimerer
Elisio Viana Junior
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enzo Venturieri
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Asfora
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Silva
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel De Avila Batista
Gabriel Freitas
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
George Carlos Gonçalves Da Silva
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório Tkotz
Greice Teixeira
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Lima
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Dias Gomes Da Silva
Gustavo Reis
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso Da Silva
Igleson Freire De Figueredo
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
Jean Blaskoski
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
Joabe Costa
João Antonio
João Francisco Braga Holanda
João Lira
João Lucas Roriz
João Moisés Bertolini Rosa
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Joel Matos
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Guilherme De Souza Silva
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Katiane Alencar
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Sardim
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mendes
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lourenço Vilar
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Pina
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciana Harada Hamel
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Felipe Golze Reis
Luiz Fernando De Oliveira Júnior
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Mauricio Gasparetto
Luiz Otavio Silva Santos
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Vinicius Lemos
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Primo
Mauricio Pinto
Mega Sonidow
Mia Alexandra
Morgana Guimarães
Murilo Melleiro
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Halliwell
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Soares
Paulo Teixeira
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Cruz
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Passos
Pedro R De Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Salgado
Pedro Santos
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Prof.Zeh
Rafa Juri Barbosa
Rafael Baquini Bueno
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Lopes
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Rapha Token
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Raphael Tarso Silveira
Rariel Clay Jaras De Lima
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Sávio
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sardão Israel
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tácio Schaeppi
Tadeu Macena
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Coutinho
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tulio Marcos Gonçalves
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Vandersson Carvalho
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius Gutheil Schmitt
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinicius Moes De Souza
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vivien Lee Mamedio
Washington Alencar
Washington Vidal
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Wolley Guedes Coimbra
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

Dragões no cinema

Algumas menções honrosas que ficaram de fora da lista principal!

D-War: Guerra dos Dragões (D-War, 2007): criaturas místicas conhecidas como Imoogi (e sua versão maligna) querem ascender a forma de dragão. Para isso procuram pela pessoa que tem a centelha divina capaz de fazer com que isso aconteça. O Imoogi reúne um exército de seres malignos para encontrar a centelha e dominar o mundo. Filme de origem coreana, com uma excelente luta final de dragões orientais.

Eragon (2006): baseado numa série de livros (que não tinha sido completada no lançamento do primeiro filme), *Eragon* foi um tremendo fracasso, o que cancelou suas duas continuações. Mesmo com uma produção caprichada e um bom elenco, a história não teve tanto carisma quanto se esperava, e não prendeu a atenção do público. Os fãs dos livros ficaram muito insatisfeitos com as mudanças feitas para o filme, e apontam isso com uma das causas do fracasso da série.

Meu Amigo, o Dragão (Pete's Dragon, 2016): versão em *live action* (com atores) de *Meu Amigo, o Dragão* (*Pete's Dragon*, 1977) filme da Disney que misturava atores e animação convencional (o dragão era em desenho animado, no estilo da Disney). A versão de 2016 tem um dragão mais impressionante, feito em computação gráfica.

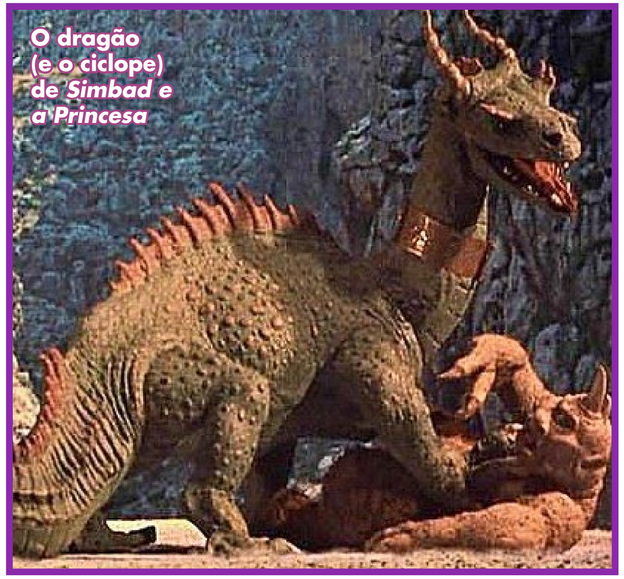
A Era dos Dragões (Age of the Dragons, 2011): filme de baixo orçamento curioso, que usa como base o livro *Moby Dick*, trocando baleias pelos monstrengos reptilianos! Um caçador de dragões (uma profissão importante no mundo, que usa óleo feitos das criaturas como combustível) persegue um grande dragão branco com o qual tem contas a acertar. Os dragões são bem feitos e a adaptação é bem interessante.

O Cavaleiro e o Dragão (George and the Dragon, 2004): produção muito simpática para a televisão, contando a história de George, o cavaleiro que volta das Cruzadas e acaba encontrando um dragão, ajudando um grupo bem improvável e se tornando uma lenda. Uma versão bem simplificada e suave da lenda de São Jorge.

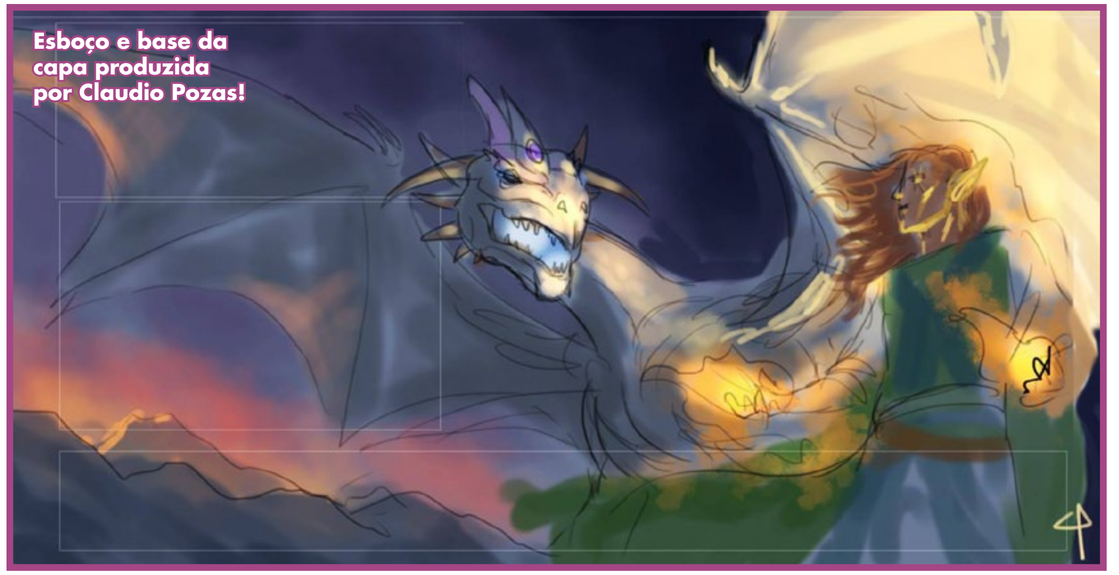
Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland, 2010): a versão de Tim Burton para *Alice no País das Maravilhas* tem a presença do dragão Jabberwocky, que originalmente só aparece no outro livro de **Lewis Carrol**, *Alice Através do Espelho*. No filme, o Jabberwocky é soberbamente representado com um visual atualizado e incrível, tendo a voz de ninguém menos que **Christopher Lee**!

Ainda temos dragões participando da série de filmes de *Harry Potter*, de *As Crônicas de Nárnia* (em *A Viagem do Peregrino da Alvorada*) e nos três filmes baseados em *Dungeons & Dragons* (que são muito, muito ruins). Em vários filmes de monstros gigantes japoneses (os *kaiju*) não podemos deixar de mencionar *King Ghidorah*, o dragão de três cabeças, e *Rodan*, o pterossauro gigante que saiu de um vulcão, ambos monstros que tiveram seus filmes e enfrentaram Godzilla (que, por sua vez, não é um dragão; ele está além dessa simples classificação).

ROGERIO SALADINO



O dragão (e o ciclope) de *Simbad e a Princesa*



Esboço e base da capa produzida por Claudio Pozas!